VIDEOGAME MAGAZINE 平成9年4月26日発行第4巻11号通巻69号
1,380YEN GAMEST MOOK VOL.69

Virtua Fighter 3
バーチャファイター3

ACT アクトツウ 2



比類なき攻略



【バーチャファイター 3 ACT.0.5】

バーチャファイタープロジェクト第1弾。
基本的な技の紹介をはじめ、ゲームシステムのさわりを紹介。
バーチャファイターをはじめて触る人が必要な知識を手に入れられる。
そのほか、切り放して使える綴じ込みコマンドリストを付属。



【バーチャファイター 3 ACT.1】

より詳細な技表を中心とし、VF3を攻略するために必要な技データを網羅。
各技の解説から、そのキャラクターの特性が理解できる。
さらに、ゲームシステムの解説も掲載、VF3の基本が把握できる。
貴重な開発者インタビューも収録。

MOOK

GET NOW!!

VIRTUA FIGHTER3
ACT.3
Comming Soon

ゲーメストムック

VIRTUA FIGHTER 3 シリーズ

全国の書店、コンビニエンスストアで発売中!

Virtua Fighter 3



GAMEST MOOK VOL .69



もくじ

Do You Wanna Fight With Me?



Virtua Fighter 3

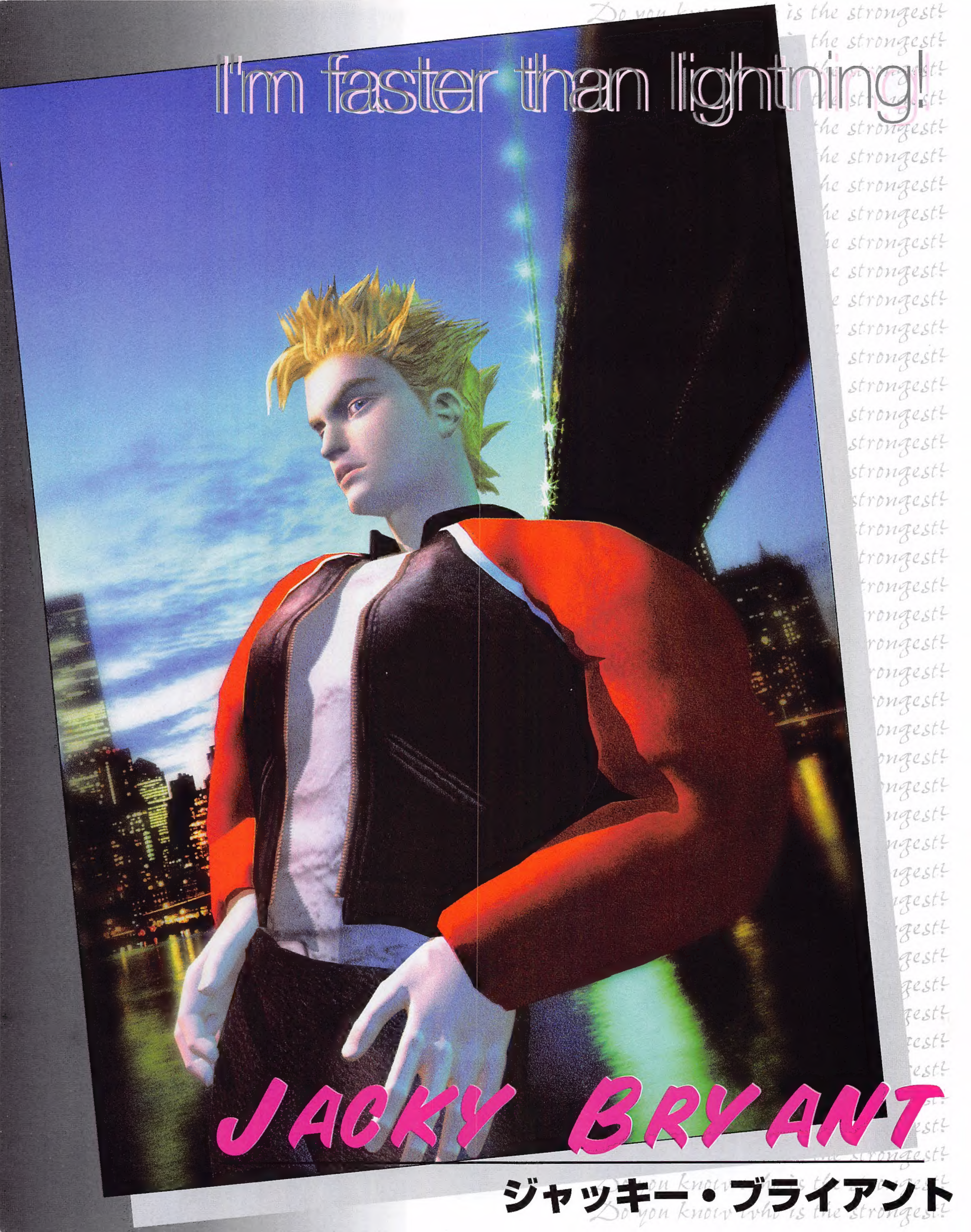
AKIRA YUKI

結城アキラ

十年はやいんだよ!!



Do you know who is the strongest!



Do you know who is the strongest!
I'm faster than lightning!
JACKY BRYANT
ジャッキー・ブライアント



SARAH BRYANT
サラ=ブライアント
Yohoo!
Do you know who is the strongest!

Do you know who is the strongest!

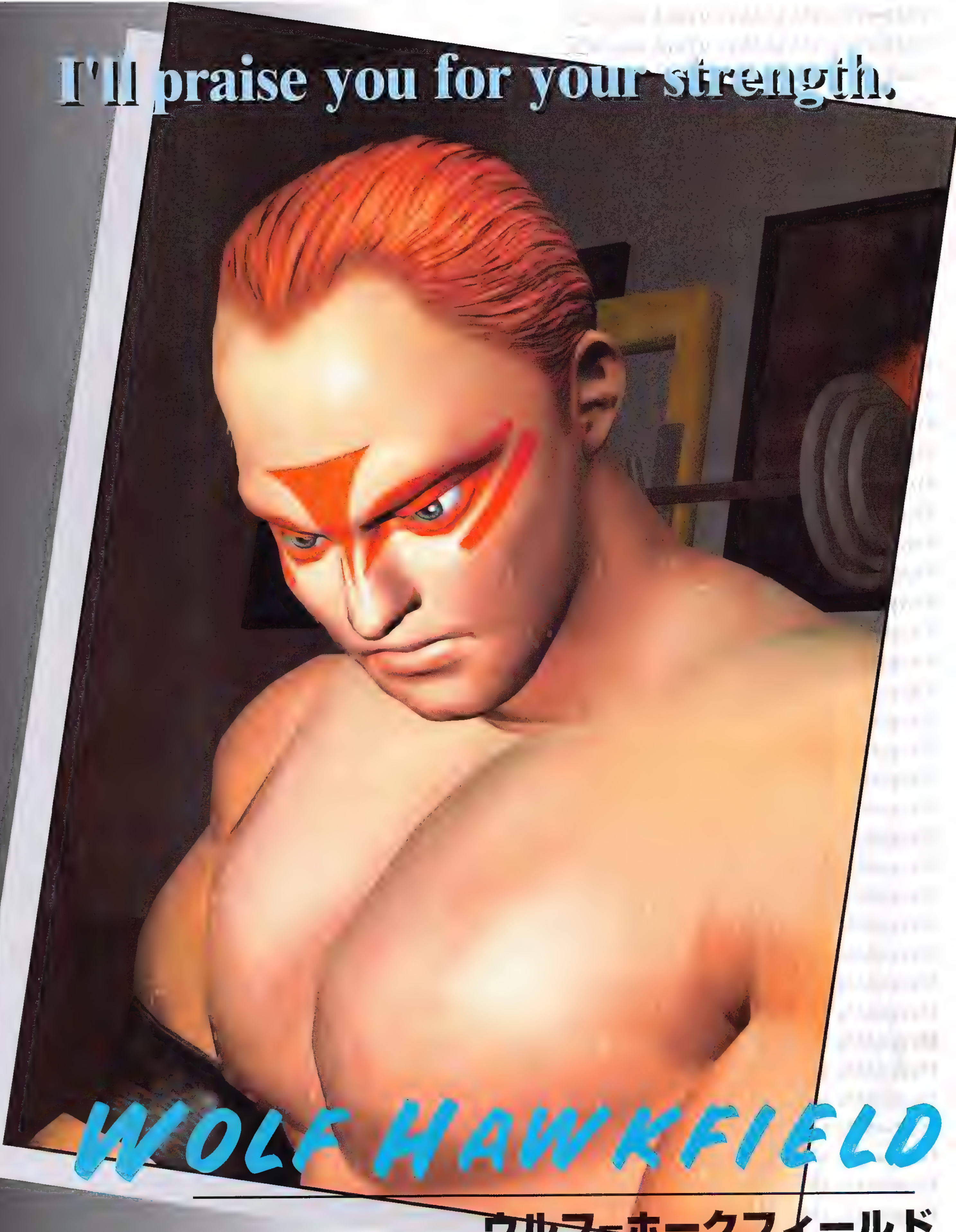


Do you know who is the strongest!

あなたにはクンフーが足りないわ！



I'll praise you for your strength.



WOLF HAWKFIELD

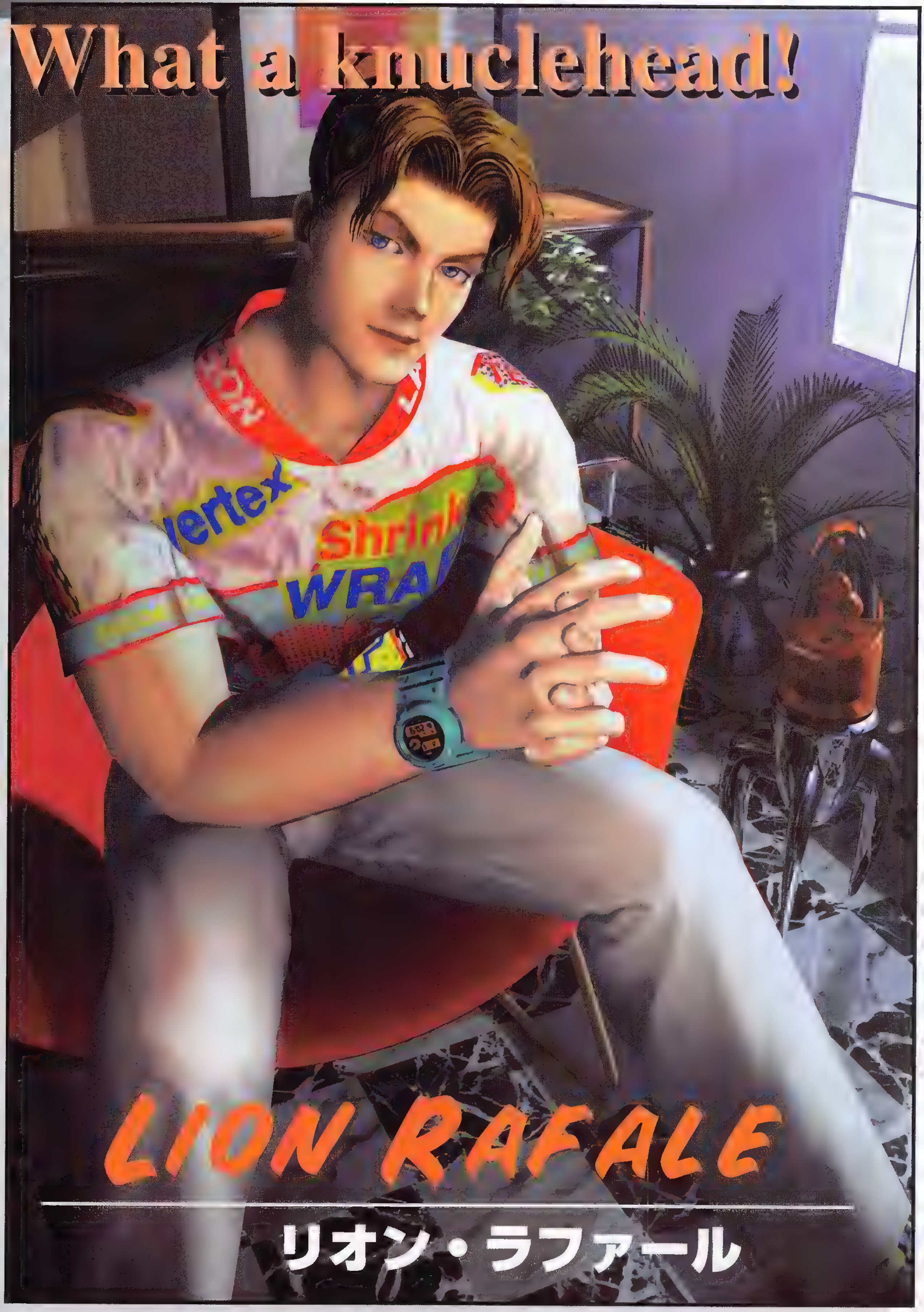
ウルフ＝ホークフィールド

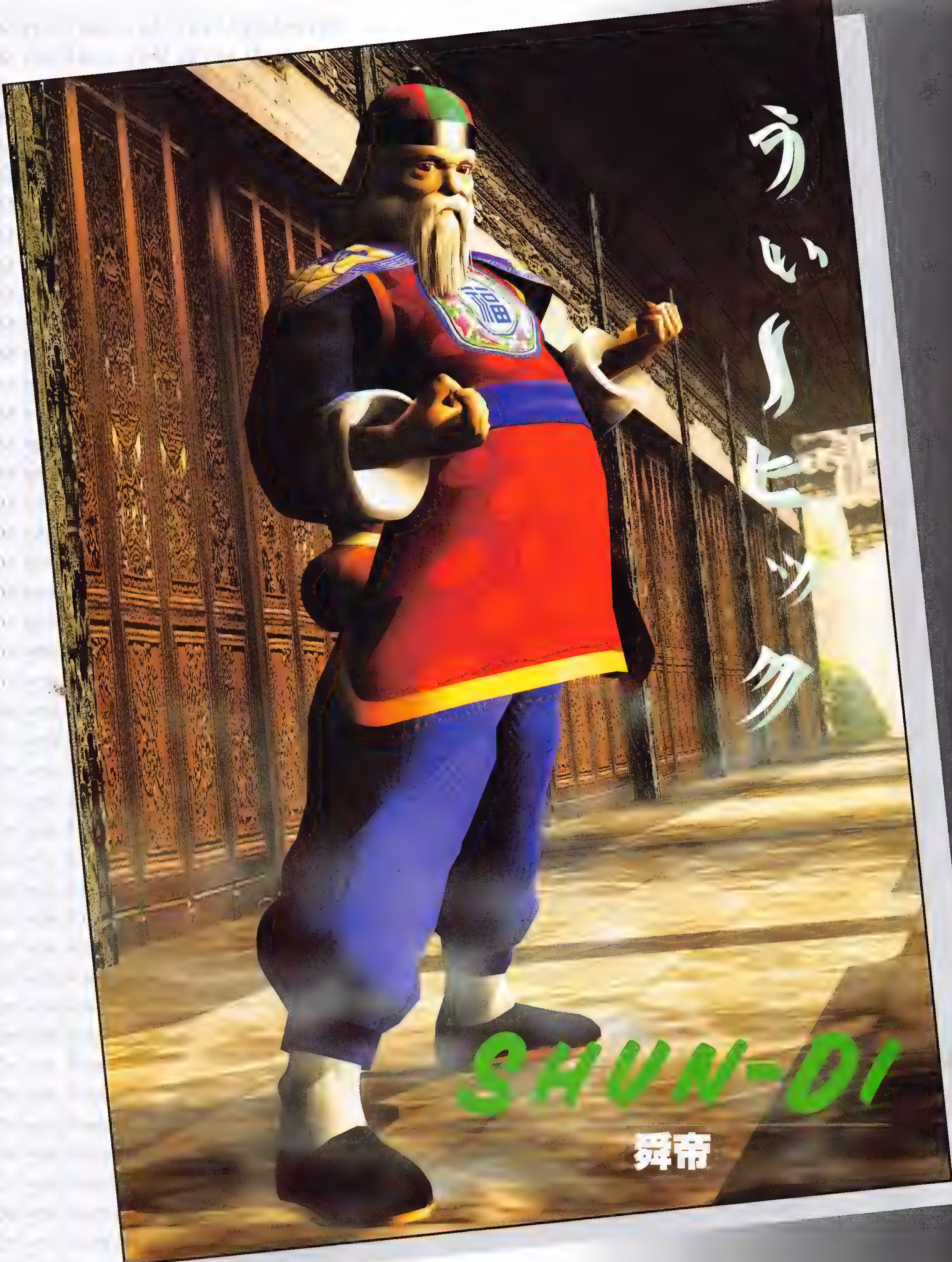
I WIN



修行が足りん！




What a knuclehead!
LION RAFALE
リオン・ラファール


うぃ〜ヒック
SHUN-DI
舜帝



弱い、弱すぎますわ!!

AOI UMENOKOJI

梅小路　葵


ARASHI
鷹嵐
なめとるんかい！









ゲームが発売されてから、続々と制作されたＣＧ。ここでは、それらＣＧの一部を集めてみた。とくとご鑑賞あれ。









星の数ほどたたき込め

Do Combo!
連続技の章

バーチャファイターシリーズの醍醐味といえばやはり空中コンボを始めとする連続技だろう

3となり、やや地味になったが、それでもこのゲームの華は コンボにあると言っていい。

この章では各キャラの代表的な、あるいはちょっとおどろきのコンボを集めてみた。



連続技表の見方

はじめに

基本的には空中コンボ中心ですが、投げ・キックカウンターなど起点になる技が、ある条件下で成功したときに確定、あるいはかなりの高確率で成功する連続技も含めました。中にはスペースの都合のために割愛されたものもありますが、今の時期に初心者・中級者を中心に覚えておいてもらいたい連続技を厳選しました。

また、ここに挙げた連続技をもとに、自分なりの創意工夫の余地を残しましたのでいろいろ試してみてください。

条件について

カウンターヒット＝起点となる技がカウンターでヒットしたときのことです。また、なにも記してない場合にはノーマルヒットでも可能、もしくはノーマルヒット限定です。

※カウンターについての補足　カウンターは自分の技の攻撃力(ダメージの大きさ)、相手の状態、コンボ数、技の種類、相手の出した(カウンターをとられた)技の攻撃力、相手の技の状態(発生時・持続時・硬化時)など様々な要素が含まれます。基本的には、攻撃力の高い技を攻撃力の高い技でカウンターをとれば、より高く浮かせることができます。

正位置スタート＝お互いに同じ足が前に出ているときに、起点となる技がヒットしたときのことです。
ハの字スタート＝正位置とは逆に、互いの違う方の足が前に出ているときのことです。
要アンジュレーション＝アンジュレーション(高低差)の効果が必要なときのことです。(基本的に相手よりも高い場所から攻撃したり、運んでいったりします)
壁際限定＝壁に相手を押しつけることを利用したときのことです。
特定キャラの限定＝今回は各キャラごとに大きさ(当たり判定)が違いますので本来ならば階級をつけられませんが、便宜上独自につけさせてもらいました。

葵限定・・・・・葵のみ
軽量級限定・・・葵、パイ、サラ、リオン、舜帝
中量級限定・・・影丸、ジャッキー、アキラ、ラウ
中量級まで・・・上記キャラ全て
重量級限定・・・ウルフ、ジェフリー
鷹嵐以外・・・・上記キャラ全て
鷹嵐限定・・・・鷹嵐のみ

上記にあてはまらない場合、例えば、中量級までだがアキラには入らない場合には、「中量級までアキラ除く」のように具体的に補足していきます。また、バーチャファイター3にはアンジュレーションなど空中コンボを不確定にする要素が多々ありますので、特殊な条件下では必ずしもあてはまらない場合がありますのでご了承下さい。

その他に条件があれば具体的に表記していきます。

難易度について

難易度は個人差がありますが、操作の難しさや状況などを、ゲーメスト独自に考え出したものになっています。星印は塗りつぶされるほどに難しくなっていきます。

ダメージについて

ダメージは様々なカウンター要素やコンボ補正などによって数値的には確定できないので、体力ゲージに見立てたバーを設けました。体力ＭＡＸが200としたときに、だいたいどのくらい減るかの目安にしてください。

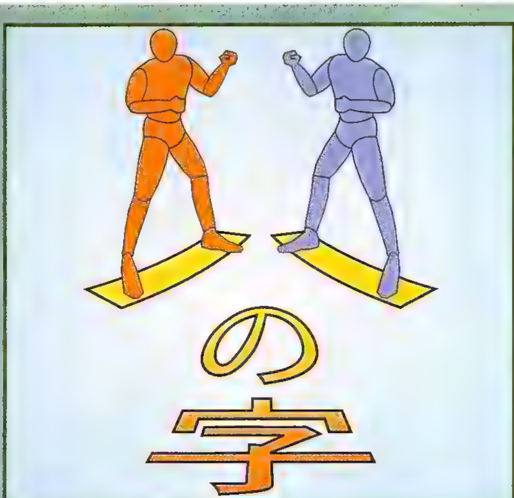
鷹嵐について

鷹嵐は基本的に空中には浮かないので、対象外と考えて下さい。また鷹嵐に対してはそれ専用コンボとして「鷹嵐限定」としていますので、そちらを参考にしてください。

重量の階級について

連続技の重要なポイントとして各キャラクターの重さがあります。基本的には軽いキャラクターは高く浮き、重いキャラクターは低く浮きます。しかし、高く浮くからといって必ずしもコンボが多く入るとか、拾いやすいというわけではなく、キャラクターの体型（当たり判定）や、ちょうどいい場所に落ちてくるかなども空中コンボの成功率を変える要素になります。下の表も当てる技や場所によって拾いやすくなったり、しにくくなったりしますので一応の目安として考えてください。





八の字の図

八の字について

先にも述べたように、八の字とはキャラクターの足が互いに違う方の足が前に出ている状態のことです。なにげないことですが、空中コンボにとって重要な要素なので、ここで多少補足します。

八の字の特徴

八の字のときは正位置に比べて、

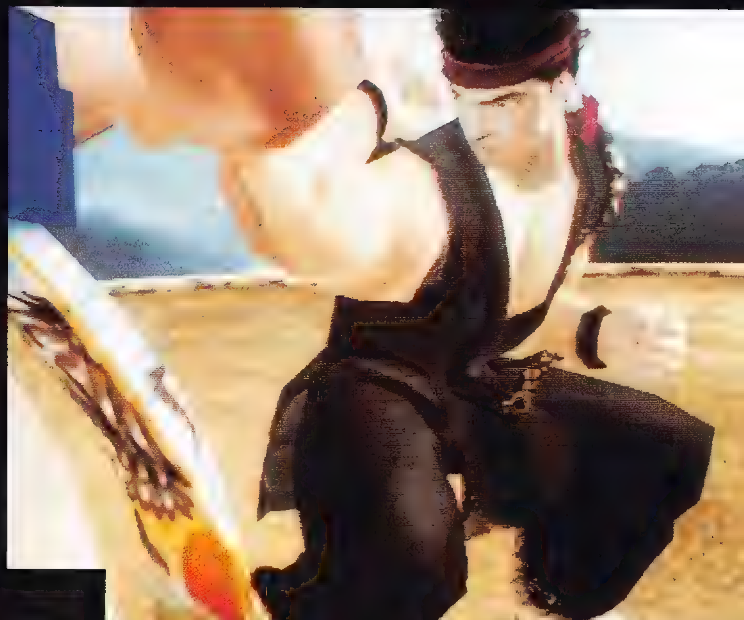
- ●肘が当たりやすい
- ●間合いが離れる（投げにくい）
- ●空中コンボが入りやすい

などが挙げられます。有名な話として「八の字のリオンは投げるな」とかよく言われますよね。ちなみに「八の字」というのは隣のイラストのような状態になっているからです、完全なスラングなので覚えておいてください、バーチャの記事の中では当たり前のようにでてきます。





アキラ



連続技

AKIRA TECHNICAL DATA

P発生時間：9フレーム
最速発生時間固有技（コンビネーションの2発目以降は除く）：
裡門頂肘・躍歩頂肘（10フレーム）
最短硬化時間固有技：撃歩翻胯（17フレーム）
最大ダメージ打撃技（単発に限る）：鉄山靠（20~80）
最大ダメージ投げ技：
心意把（60）大纏崩捶（20+15+25）





裡門頂肘（りもんちょうちゅう）

➪➪P



修羅覇王靠華山（しゅらはおうこうかざん）

⇦K+G（龍槍式）ヒットorガード後➪P（馬歩頂肘）入力後⇦➪➪P+K



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外 要アンジュレーション
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

アキラの主力武器のひとつ、裡門頂肘からのコンボ。成立条件は裡門カウンターヒット+アンジュ高→低。基本的には軽～中量級用のコンボだ。

躍歩頂肘（やくほちょうちゅう）

➪➪➪P



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

裡門頂肘→修羅覇王靠華山が状況限定コンボであるのに対し、こちらはアンジュ＆キャラに左右されず、狙っていくことができる。

TECHNICAL CHECK

裡門頂肘（りもんちょうちゅう）

コマンド：➪➪P	発生時間：10
ダメージ：20~40	持続時間：2
攻撃属性：中段	硬化時間：24（敵ガードorヒット26）

躍歩頂肘（やくほちょうちゅう）

➪➪➪P



修羅覇王靠華山（しゅらはおうこうかざん）

⇦K+G（龍槍式）ヒットorガード後➪P（馬歩頂肘）入力後⇦➪➪P+K

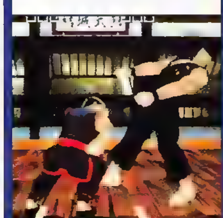


条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

カウンター躍歩頂肘で相手を浮かせた場合は、鷹嵐以外に修羅覇王靠華山を狙っていくことが可能。重要なコンボのひとつだ。

馬歩衝靠（まほしょうこう）

⬇➪P+K



修羅覇王靠華山（しゅらはおうこうかざん）

⇦K+G（龍槍式）ヒットorガード後➪P（馬歩頂肘）入力後⇦➪➪P+K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

アキラの主力コンボ。軽～中量級には馬歩衝靠がヒットさえすれば、つなげることができる。重量級にはカウンターヒットが必要だ。

どっぽちょうしつ 独歩頂膝

K+G G離す



ほうすい 崩捶

⇩P



びゃっこそうしょうだ 白虎双掌打

⬇⇦⇨P



条件	ハの字スタート 中量級まで
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ＶＦ２ライクな独歩頂膝からのコンボ。独歩を八の字の状態でヒットさせると決めやすい。また軽・中量級でなくてはならない。

やくほちょうちゅう 躍歩頂肘

⇨⇨⇨P



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

独歩頂膝からの安定コンボ。カウンターの有無アンジュ・相手キャラといった条件に左右されず、決めることができる。

TECHNICAL CHECK

どっぽちょうしつ 独歩頂膝

コマンド：K+G G離す
ダメージ：30
攻撃属性：中段
発生時間：15
持続時間：2
硬化時間：30

どっぽちょうしつ 独歩頂膝

K+G G離す



しゅらはおうこうかざん 修羅覇王靠華山

⇘K+G（龍槍式）ヒットorガード後⇨P（馬歩頂肘）入力後⇦⇨⇨P+K

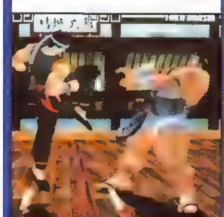


条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

独歩頂膝がカウンターでヒットしたならば、修羅覇王靠華山を狙っていくことが可能。ただし重量級に決めるためにはアンジュが必要だ。

どっぽちょうしつ 独歩頂膝

K+G G離す



各種投げ



条件	カウンターヒット 鷹嵐限定
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200 大纏崩捶なら

対鷹嵐専用コンボ。独歩頂膝をヒットさせて、鷹嵐がダウンしなかった場合は、連続技として投げが成立する。

TECHNICAL CHECK

白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）

コマンド：⬇⇦⇨P
（崩し後⇩⇦⇨P）
ダメージ：30～70
攻撃属性：中段
発生時間：11
持続時間：5
硬化時間：33

捜下崩捶（そうかほうすい）

⇘P+K



白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）

⬇⇦⇨P



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

カウンター捜下崩捶からの安定コンボ。浮きの高さが低い場合は、このコンボを狙おう。すべてのキャラに決めることが可能だ。

TECHNICAL CHECK

捜下崩捶（そうかほうすい）

コマンド：⇘P+K
ダメージ：25
攻撃属性：下段
発生時間：25
持続時間：2
硬化時間：24

馬歩衝靠（まほしょうこう）

⬇⇨P+K



躍歩頂肘（やくほちょうちゅう）

⇨⇨⇨P



条件	カウンターヒット ハの字スタート 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

八の字の状態で繰り出した捜下崩捶で相手が浮いたなら、キャラを問わずこのコンボを決めることができる。威力は4割程度だ。

修羅覇王靠華山（しゅらはおうこうかざん）

⇘K+G（龍槍式）ヒットorガード後⇨P（馬歩頂肘）入力後⇦⇨⇨P+K



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

カウンター捜下崩捶の浮きが高ければ、修羅覇王靠華山を狙うことも可能。平地でも大カウンターならば、重量級に対しても決めることが可能。

狙うは修羅覇王靠華山

ＶＦ２に比べ、相手を浮かせる機会が格段と増えたＶＦ３アキラ。つまり空中コンボを狙うチャンスもそれに伴い、格段に増えたということになる。

さてＶＦ３アキラで相手を浮かせたなら、できる限り修羅覇王靠華山（以下修羅）で追い打ちを決めたいところ。他の固有技で細かくヒット数を稼ぐよりも、直に修羅を決めたほうが大ダメージを与えやすいからだ。ここでは修羅を狙うことができる”浮かせ技”をパターン別に紹介していこう。（アンジュレーションによる影響は考慮していない）。

●ノーマルヒットで可能な技
馬歩衝靠、崩し技各種→右端脚、鶺子穿林→躍歩頂肘



相手が浮いたら、とりあえず……

●カウンターヒットで可能な技
躍歩頂肘、独歩頂膝、捜下崩捶、揚炮、側腿、



修羅覇王靠華山を狙いたいところ。

●アンジュレーション次第で可能な技
裡門頂肘、順歩翻誇→躍歩頂肘

揚砲（ようほう）

⇘⇘P



修羅覇王靠華山（しゅらはおうこうかざん）

⇘K+G（龍槍式）ヒットorガード後⇨P（馬歩頂肘）入力後⇦⇨⇨P+K



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

揚砲が大カウンター以上でヒットすれば、鷹嵐以外の全キャラに修羅覇王靠華山を決めることができる。小でも中量級までなら可能だ。

冲捶（ちゅうすい）

P



揚砲（ようほう）

⇘⇘P



条件	ハの字スタート カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

揚砲がハの字の状態でなおかつカウンターヒットしたなら、P→揚砲という追い打ちが可能。女キャラならノーマルヒットでも可能。

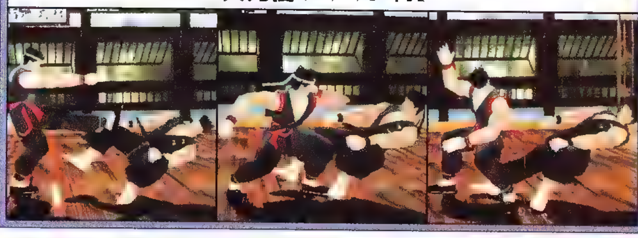
側腿（そくたい）

⇘K



修羅覇王靠華山（しゅらはおうこうかざん）

⇘K+G（龍槍式）ヒットorガード後⇨P（馬歩頂肘）入力後⇦⇨⇨P+K



条件	キックカウンター以上 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

カウンター側腿からでも一応、修羅覇王靠華山を決めることは可能。ただし中量級以上にはアンジュが関わらないと決めることは難しいといえる。

羅歩頂肘（やくほちょうちゅう）

⇨⇨⇨P



条件	キックカウンター以上 鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

カウンター側腿からの安定コンボ。キャラ・アンジュなどの条件が絡み、これでもキツイようであれば、側腿→易前腿で妥協しよう。

TECHNICAL CHECK

修羅覇王靠華山（しゅらはおうこうかざん）

コマンド： ⇘K+G ⇨P ⇦⇨⇨P+K	発生時間： 15・20・11
ダメージ： 19+20+20~80	持続時間： 2・1・1
攻撃属性： 中・中・中	硬化時間： 32・32・45

鶴子穿林（ようしせんりん）

⇦⇙P+G



鶴子からの羅歩は相手の回復しだいで避けられることもある

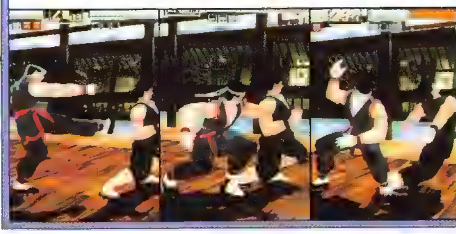
羅歩頂肘（やくほちょうちゅう）

⇨⇨⇨P



修羅覇王靠華山（しゅらはおうこうかざん）

⇙K+G（龍槍式）ヒットorガード後⇨P（馬歩頂肘）入力後⇦⇨⇨P+K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

鶴子穿林→羅歩頂肘は回復によって回避可能。しかしこの状況で羅歩がヒットしたなら、全キャラに修羅覇王靠華山がつながる。

跳山崩捶（ちょうざんほうすい）

⇦⇨P+K



条件	要アンジュレーション 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★★★ HARD
ダメージ	0 100 200

実用性のまったくない遊びコンボ。鶴子後、アンジュ低→高といった状況で羅歩を決めて、バウンドしたところに跳山崩捶を当てる。

揚前腿（ようぜんたい）

⬇K



各種投げ



条件	カウンターヒット
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200 ※

ローキックがカウンターでヒットしたならば、相手の状態を問わず、投げることができる。投げ抜けを読んでA・Sを置くのも手だ。

※これは順歩翻胯を行ったときのものです。

TECHNICAL CHECK

羅歩頂肘（やくほちょうちゅう）

コマンド：⇨⇨⇨P	発生時間：10
ダメージ：20〜40	持続時間：2
攻撃属性：中段	硬化時間：24（敵ガード時35）

崩しと右端脚の特殊な関係…

ＶＦ３アキラは、開胯＆撃歩翻胯といった打撃系の上段ガード崩しが成功した場合、躍歩頂肘や猛虎硬爬山、白虎双掌打、揚炮、そして右端脚などといった打撃技を確定の追い打ち攻撃として決めることができる。

さてこれらの中でも特に重要なのが、右端脚による追い打ちである。右端脚のダメージは通常では20となっているが、崩し技からつなげると攻撃力が30に上昇し、また相手をより高く浮かせることができる。崩し→右端脚の連続攻撃が決まったなら、さらに修羅覇王靠華山で大ダメージを与えることも可能だ。

ところで崩しによる右端脚の特殊効果は、投げ技である順歩翻胯からでも狙うことができる。ただし順歩翻胯→右端脚は、相手が回復動作を行うとガードされてしまうので、対戦相手の実力を見極める必要がある（確定追い打ちは躍歩、猛虎、白虎のみ）。要注意。



崩しからの右端脚は…



通常時よりも浮きが高い！コンボいただきって感じだね。

撃歩翻胯（げきほほんこ）
⇩P+G



開胯（かいこ）
⇨P+G



順歩翻胯（じゅんぽほんこ）
⇦⇩P+G



順歩→右端脚（揚炮）は回復次第で

右端脚（うたんきゃく）
⇨⇨K



冲捶（ちゅうすい）
P



修羅覇王靠華山（しゅらはおうこうかざん）
⇘K+Gヒットorガード後⇨P入力後⇦⇨⇨P+K



条件	鷹嵐以外 要アンジュレーション
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

崩し技各種→右端脚で相手を浮かせたなら、P→修羅覇王靠華山を全キャラに決めることができる。単体での右端脚からでは不可。

右端脚（うたんきゃく）
⇨⇨K



修羅覇王靠華山（しゅらはおうこうかざん）
⇘K+Gヒットorガード後⇨P入力後⇦⇨⇨P+K



条件	中量級まで 要アンジュレーション
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

アンジュ高→低となっている状況で対軽量級にもちいるコンボ。平地でも葵&パイならば、ぎりぎりでつなげることが可能だ。

揚炮（ようほう）
⇘⇘P



修羅覇王靠華山（しゅらはおうこうかざん）
⇘K+Gヒットorガード後⇨P入力後⇦⇨⇨P+K



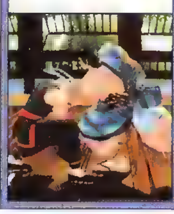
条件	中量級まで 要アンジュレーション
難易度	EASY ★★★★★ HARD
ダメージ	0 100 200

アンジュが高低差が極端であれば、中量級にまで決めることができる究極的なコンボ。ただし実際は軽量級用のコンボと解釈したほうが無難だ。

揚炮（ようほう）
⇘⇘P



各種投げ



条件	鷹嵐限定
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200 心意把なら

対鷹嵐専用の地上コンボ。別に崩し技からでなくとも、揚炮で倒れなければ当て投げが成立する。大ダメージを与える貴重なチャンス！

TECHNICAL CHECK

撃歩翻胯（げきほほんこ）

コマンド：⇩P+G
ダメージ：12
攻撃属性：中段
発生時間：16
持続時間：2
硬化時間：17

AKIRA YUKI

撃歩翻胯or開胯

⇩P+Gor⇨P+G



崩撃雲身双虎掌

(P+K+G) (⇦⇘P+K) (鶴子穿林中⇩⇨or⇦P)



条件	壁際限定
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

相手を壁際に追い込んだ状況で崩し技が決まったなら、崩撃雲身双虎掌を連続技としてつなげることができる。マスター必須！

TECHNICAL CHECK

右端脚（うたんきゃく）

コマンド：⇨⇨K	発生時間：13
ダメージ：20（崩し後30）	持続時間：3
攻撃属性：中段	硬化時間：32

右端脚

⇨⇨K



条件	
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

順歩翻胯→躍歩頂肘は確定連続技。この躍歩後の追い打ちとして、最も安定するものが右端脚である。問題なく全キャラに決まる。

順歩翻胯

⇦⇩P+G



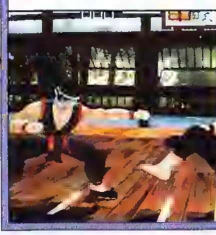
躍歩頂肘

⇨⇨⇨P



崩捶

⇩P



鉄山靠

⇦⇨⇨P+K



条件	中量級まで
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

順歩翻胯からの空中コンボ。見た目の格好こそいいが、威力は前出の右端脚を使用したコンボと大差ない。また重量級に対してはアンジュが必要。

TECHNICAL CHECK

順歩翻胯（じゅんぽほんこ）

コマンド：⇦⇩P+G	発生時間：20
ダメージ：10	持続時間：50
攻撃属性：投げ	硬化時間：1

修羅覇王靠華山

⇘K+G（龍槍式）ヒットorガード後⇨P（馬歩頂肘）入力後⇦⇨⇨P+K



条件	要アンジュレーション
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

アンジュを利用したコンボ。順歩翻胯→躍歩頂肘後、地形が高→低となっていれば、全キャラに修羅覇王靠華山を決めることができる。



ジャッキー 連続技



JACKY TECHNICAL DATA

P発生時間：9フレーム
最速発生時間固有技（コンビネーションの2発目以降は除く）：
ライトニングキックの一発目（9フレーム）
最短硬化時間固有技：
ジャブストレート・フラッシュピストンパンチ（16フレーム）
最大ダメージ打撃技（単発に限る）：
サマーソルトキック（50）・スピニングキック（30～50）
最大ダメージ投げ技：ニーストライク(10+50)





JACKY BRYANT

ニーキック

⇨K



ニーキックはノーマルヒットで十分。

ダブルローキック

⬇KK



ダブルローで拾ってマッ！と踏む。

ジャンピングニースタンプ

⇧P



条件	ノーマルヒットなら ジェフリー・鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

とりあえずの超安定コンボ。ダメージも高く、ぶっちゃけた話これさえ覚えれば十分世の中を渡っていけるほどだ。

下Pで拾って…。

スクァトストレート

⬇P



ダッシュハンマーでポスッ。

ダッシュハンマーキック

⇨⇨K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ダメージは低く、ダウン攻撃も入らない。ハの字でないと入りづらいため実戦度は低め。難易度が高くないのは利点といえる。

サマーソルトキック

⇖K



条件	正位置スタート 鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

VF2時代からの安定コンボ。伝家の宝刀、サマーソルトのキレは少し鈍ったが、威力もそこそこあってやはり使いやすい。

TECHNICAL CHECK

ニーキック

コマンド：	⇨K	発生時間：	15
ダメージ：	30	持続時間：	2
攻撃属性：	中段	硬化時間：	30

コンボエルボースピンキック

PP⇨PK



条件	正位置スタート カウンターヒット 軽量級限定
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

安定コンボと思いきや、実は軽量級キャラにニーキックがカウンターヒットしなくてはつながらない。

ニーキック
⇨K



カウンターヒットを確認したら…。

ダブルパンチニーキック
PP⇨K



すかさずダブルパンチニーで拾って追い打ちにいこう。

ジャンピングニースタンプ
⇧P



条件	正位置スタート カウンターなら重量級まで ノーマルヒットなら軽量級まで
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

特殊なコンボを除いては、最も攻撃力が高いコンボ。ぜひともカウンターをしっかり確認できるようにしたい。旧ジェフリーっぽい。

パンチスピンキック
正位置でPK



パンチスピンはジャッキーの足位置で決まる。正位置ね。

レッグスライサー
⇩K+G



条件	
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

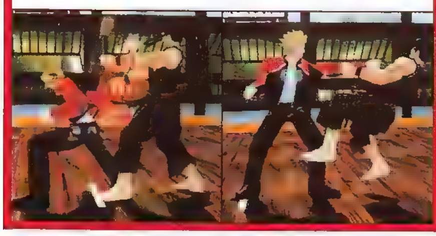
パンチスピンヒット後のバウンドをレッグスライサーで拾う。かわりに小ダウン攻撃にいってもいいが100%ではない。

TECHNICAL CHECK

パンチスピンキック

コマンド：PK
ダメージ：12+30
攻撃属性：上・上
発生時間：9・18
持続時間：2・4
硬化時間：12・19

ビート&バックナックル
P+K P



足位置に注目しよう。

サマーソルトキック
⇖K



条件	ハの字スタート ノーマルヒットなら 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

開始時の足位置がハの字でなくては裏拳が空振りに終わる。難度は低いが状況の見極めが必要だ。

TECHNICAL CHECK

スピンヒールソード

コマンド：⇦K+G
ダメージ：30
攻撃属性：中段
発生時間：20
持続時間：3
硬化時間：22（敵ガード35）

スピンヒールソード
⇦K+G



捨えるタイミングは一瞬。見逃すな。

サマーソルトキック
⇖K



条件	ノーマルヒットなら 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

開幕の足位置はハの字のほうが格段にやりやすい。バウンドで跳ね上がった瞬間をうまく拾おう。

TECHNICAL CHECK

サマーソルトキック

コマンド：⇖Kor⇖K+G
ダメージ：50
攻撃属性：中段
発生時間：12
持続時間：4
硬化時間：51（敵ガード55ヒット94）

JACKY BRYANT

ニーキック

⇨K



超条件付きコンボ。実戦度激低。

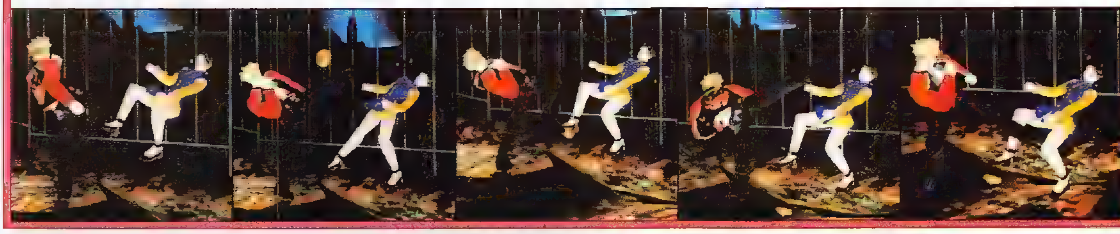
TECHNICAL CHECK

ライトニンググロー

コマンド：	⬃P+KKKK⇩K	発生時間：	12・6・14・16・20
ダメージ：	8+8+8+10+30	持続時間：	1・2・2・1・1
攻撃属性：	中・中・中・上・下	硬化時間：	18・31・24・42・31（敵ヒット105）

ライトニンググロー

⬃P+KKKK⇩K



条件	カウンターヒット 軽量級限定・壁際限定 要アンジュレーション
難易度	EASY ★★★★★ HARD
ダメージ	0 100 200

非常に条件が厳しい。アンジュレーションを使い、壁に約斜め45度からぶつけてライトニンググローの4発目を無理矢理当てる。

ステップフックキック

⇩⬀K



ノーマルヒットのときは斜めジャンプから。

サマーソルトキック

⬁K



条件	ハの字スタート ノーマルヒットなら 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

起き攻め（対下段蹴り）に有効なコンボ。斜めジャンプから行えばノーマルヒットでも拾える。

TECHNICAL CHECK

ステップフックキック

コマンド：	小ジャンプ上昇中orで空中でK	発生時間：	10
ダメージ：	30	持続時間：	2
攻撃属性：中段		硬化時間：	22

足位置をしっかり見極めよう。

ダッシュハンマーキック

⇨⇨K



条件	正位置スタート ノーマルヒットなら 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

こちらは正位置用。ダッシュハンマーは空中コンボに使うと威力が低いので、小ダウン攻撃で安定してもいいだろう。

TECHNICAL CHECK

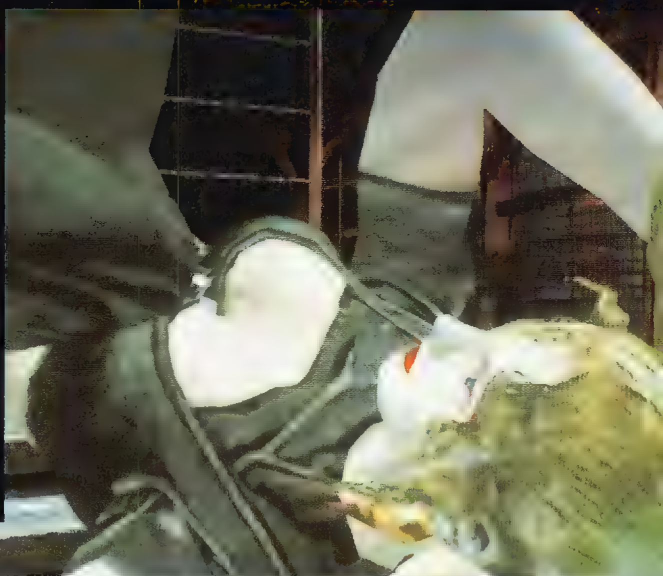
ダッシュハンマーキック

コマンド：	⇨⇨K	発生時間：	13
ダメージ：	30	持続時間：	3
攻撃属性：	中段	硬化時間：	31



サラ連続技







SARAH TECHNICAL DATA

P発生時間：8フレーム
最速発生時間固有技（コンビネーションの2発目以降は除く）：
ライジングエルボー（11フレーム）
最短硬化時間固有技：ハイキックストレート（13フレーム）
最大ダメージ打撃技（単発に限る）：
サマーソルトキック（50）・トルネードキック（20~50）
最大ダメージ投げ技：ローリングフェイスクラッシュ（70）



SARAH BRYANT

TECHNICAL CHECK

ドラゴンスマッシュキャノン

コマンド：	⇗K
ダメージ：	35
攻撃属性：	中段
発生時間：	15
持続時間：	3
硬化時間：	36

ドラゴンスマッシュキャノン

⇗K



ヒットした時点でレバーは前に入れっぱなし。

ストレートリード

P



PG⇩Kと先行入力を意識して入力するといい。

ジャックナイフキック

⇩K



条件	正位置スタート 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

足の組み方が正位置からならば、ジェフリーやウルフにも決まる。この後のダウン攻撃は入らないので注意しよう。

コンボライジングニー

PPPK

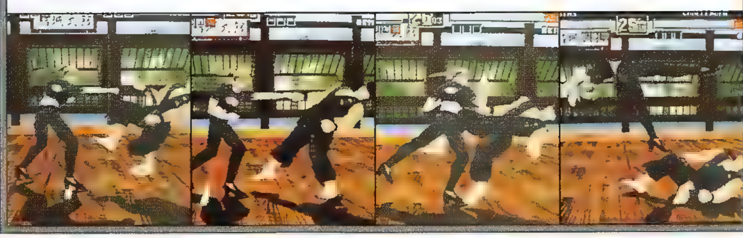


条件	正位置スタート 中量級まで
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

浮かし技がドラゴンスマッシュキャノンだと、足の組み方やキャラによって入るか入らないかが限定されてしまう。

コンボサマーソルトキック

PP⇦or⇖PK



条件	中量級まで
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

この技を決めるときは3発目のPを⇦Pと入力して、前進させるようにする。そうしておかないと、サマーが入らなかったりする。

コンボライジングキック

PPP⇧K



条件	正位置スタート 鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

CライジングニーとCサマーソルトがあるので、使用頻度としては低い。起き攻めにいきにくいのも理由の1つ。

TECHNICAL CHECK

コンボサマーソルトキック

コマンド：	PP⇦or⇖PK
ダメージ：	10+10+10+35
攻撃属性：	上・上・上・中
発生時間：	8・9・9・10
持続時間：	2・1・1・4
硬化時間：	12・15・18・46

SARAH BRYANT

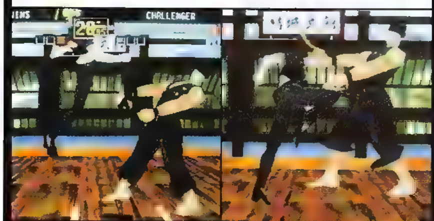
TECHNICAL CHECK

ライジングニーダブル

コマンド：⬇⇨KK
ダメージ：35+22
攻撃属性：中・中
発生時間：14・20
持続時間：2・2
硬化時間：45・30

ライジングニーダブル

⬇⇨KK



⇩K⇩K⇩Kとひたすら入力。それでもRニーダブルの硬化を見切って⇩Kと入力するのがベスト。

ジャックナイフキック

⇩K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ダメージを考えず、重量級まで決まるという点においては安定。

⇖K⇖K⇖Kと入力してもいいが、目押しで⇖Kと入力したほうがいい。

サマーソルトキック

⇖K



条件	カウンターヒットでハの字スタートなら重量級まで
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

足の組み方がハの字からなら重量級にも入るが、正位置だと中量級までになってしまう。Rニーダブルの硬化を見切るのが難しいのでこの難易度。

TECHNICAL CHECK

ジャックナイフキック

コマンド：⇩K
ダメージ：24
攻撃属性：中段
発生時間：13
持続時間：3
硬化時間：28

レバーは前に入れっぱなしにしているかな？

コンボサマーソルトキック

PP⇖or⇦PK

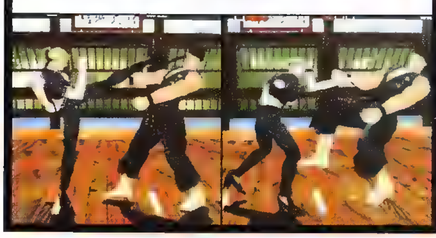


条件	ハの字スタート中量級まで
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

1発目と3発目は当たるが、2発目はほとんど不発に終わる。これも3発目のPは、⇦Pと入力する。

ハイキックストレート

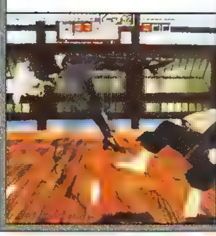
K P



そのまま⇖Kと入力OK。

サマーソルトキック

⇖K



条件	正位置スタート
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

サマーソルト以外にも、ジャックナイフも入る。カウンターでヒットすれば、コンボライジングニーやサマーが空中コンボになる。

TECHNICAL CHECK

サマーソルトキック

コマンド：⇖K
ダメージ：50
攻撃属性：中段
発生時間：12
持続時間：4
硬化時間：
43（ヒット70・ガード47）

SARAH BRYANT

TECHNICAL CHECK

トーキックジャックナイフ

コマンド：⇩P+KK
ダメージ：13+26
攻撃属性：中・中
発生時間：18・17
持続時間：2・3
硬化時間：27・29

トーキックジャックナイフ

⇩P+KK



コンボライジングニー

PPPK



条件	ハの字スタートなら重量級まで
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

高く浮かせられるので重量級まで入ると思いきや、ハの字スタートでないと実は中量級まで。アンジュレーションがあれば話は別だが。

コンボライジングキック

PP⇧PK



条件	中量級まで
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

相手にしてみれば屈辱的なコンボ。コンボサマーと同様にして、3発目のPの時点で⇧PKと入力しておく。

コンボサマーソルトキック

PP⇦or⇖PK



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

重量級にも入るナイスな空中コンボ。アンジュレーションが効いているときは、コンボにいく前にPを2～3発増やしていこう。

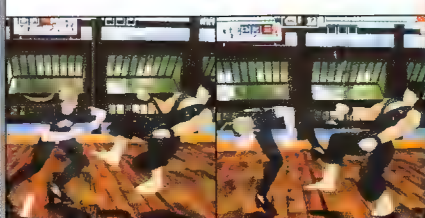
TECHNICAL CHECK

エルボーヒールソード

コマンド：⇨P⇦K
ダメージ：12+25
攻撃属性：中・中
発生時間：11・18
持続時間：1・3
硬化時間：23・34

エルボーヒールソード

⇨P⇦K



あとはレバーを上と同時にPを押せばいい。

ジャンピングニースタンプ

⇧P

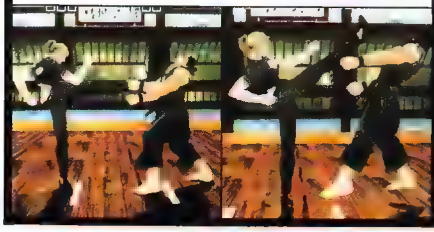


条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

小ダウン攻撃まで決めることのできる数少ないコンボの1つ。相手キャラに対して、特に限定はされない。

トーキックジャックナイフ

⇩P+KK



相手が地面に着く前にジャックナイフで拾う。

ジャックナイフサイドキック

⇩KK



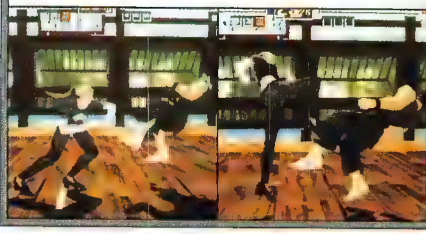
条件	ハの字スタートなら中量級まで 重量級はジャックナイフまで
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

足の位置がハの字なら鷹嵐以外のキャラにはほとんど決まるが、正位置スタートだと軽量級までと限定されてしまう。

ジャックナイフの足の戻りに合わせて⇨PKと入力。

ダブルジョイントパッド

⇨PK



条件	ハの字スタート 中量級まで
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

正位置スタートだと、エルボーは入ってもニーキックが届かない。どちらかというと、エルボーヒールソードのほうを狙ったほうがいいかも。

ラウンドキック

⇧K+G



ヒットすれば硬化時間も短いのですぐに⇩Kと入力してもいい。

ジャックナイフキック

⇩K



条件	相手立ち状態でヒット 正位置スタート 鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ジャックナイフだけで終わってしまうのが少し寂しいが、立ち状態で足が正位置スタートならばノーマルヒットでも決まる。

TECHNICAL CHECK

ラウンドキック

コマンド：⇧K+G	発生時間：20
ダメージ：25	持続時間：3
攻撃属性：中段	硬化時間：20（敵ガード32）

早めに⇨Pと入力。

エルボーヒールソード

⇨P⇦K



エルボーヒールソードの硬化を見切って⇧Pと入力。

ジャンピングニースタンプ

⇧P

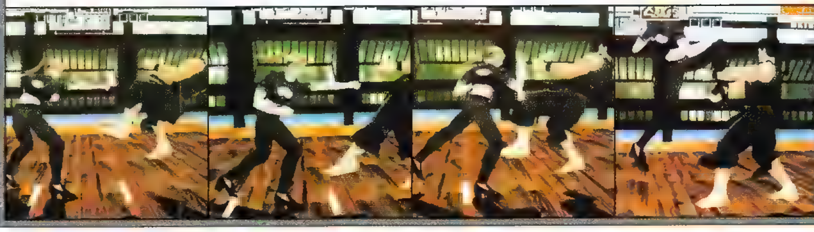


条件	相手立ち状態でヒット しゃがみなら要カウンター 鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

立ち状態でヒットしたのを確認してすぐ判断できれば、ジャックナイフよりはこちらのほうを狙ったほうがいいだろう。

コンボライジングニー

PPPK



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

立ちヒットで、カウンター付きというのが条件。1発目のP以外にレバー入力はない。

ここでもレバーは前に入れっぱなし。

ラウンドキック

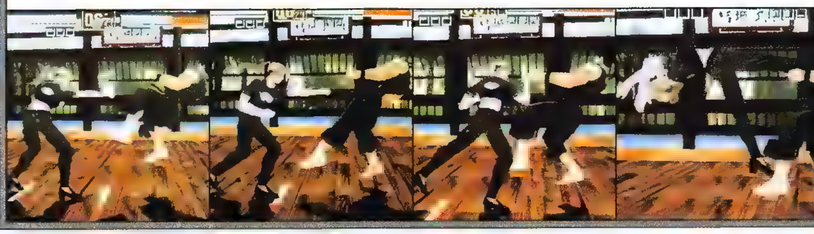
⇧K+G



2発目のPはレバーをニュートラルに戻す。

コンボサマーソルトキック

PP⇦or⇖PK



条件	カウンターヒット （しゃがみカウンターでも可） 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

これもカウンターヒットが条件だが、コンボライジングニーと違ってしゃがみカウンターでも入る。

ヒットしたらすぐにサマーを入力。

サマーソルトキック

⇖K



条件	ノーマルヒット・ハの字スタートで中量級まで。しゃがみカウンターなら鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

コンボの中では簡単な部類に入るが、しゃがみ状態でノーマルヒットだとサマーで拾うことはできない。

TECHNICAL CHECK

コンボライジングニー

コマンド：PPPK	発生時間：8・9・10・14
ダメージ：10+10+10+35	持続時間：2・1・2・2
攻撃属性：上・上・上・中	硬化時間：12・15・18・60

スピンキック

K+G



レバーを下に入れたままK+Gを連打していてもOK。

レッグスライサー

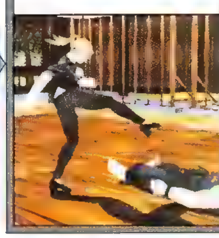
⇩K+G



その場でサッカーボールキックを入力。

サッカーボールキック

⇘K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

スピンキック自体遠い間合いから出すので、その場入力のサッカーボールキックが入らないことが多い。

SARAH BRYANT

SARAH BRYANT

ニーキック

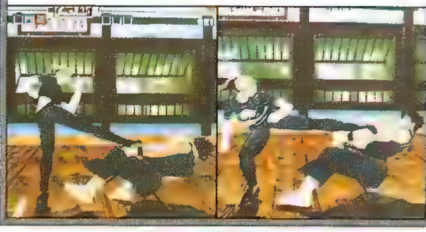
⇨K



レバー↓を下に入れたままボタン連打でOK。

ダブルローキック

⬇KK



ほんの少しおいてから⇧Pと入力。

ジャンピングニースタンプ

⇧P



条件	ハの字スタート 中量級まで
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

何気ないコンビネーションだが、相手の体力を3分の1は奪えるのであなどれない。正位置からだと2発目が入らない。

着地と同時に⇩Kと入力し、ボタンは連打しないようにする。⇩KGと入力しとけば問題ない。

ジャックナイフキック

⇩K



相手が地に着く前を意識して⇧Pと入力しよう。

ジャンピングニースタンプ

⇧P



条件	ハの字スタート 鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ジャックナイフで、割と相手を遠くまで飛ばせる。小ダウン攻撃は早めに出すようにしよう。

足が地に着く前を意識して入力。

ドラゴンスマッシュキャノン

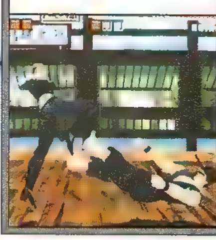
⇗K



サラの足が地面に着くと同時にKを押せるようにコマンドを入力しておく。

ダッシュニー

⇨⇨K



条件	カウンターヒット 中量級まで
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ちょっとマニアックな連続技。ダッシュニーで、拾えなさそうで拾える。同じカウンターならコンボサマーを狙ったほうがいいかも。

着地してからの入力でOK。

サマーソルトキック

⇖K



条件	正位置スタート 鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

連続技としては一番簡単なもの。それ故に、体力もあまり減らせられない。足の組み方で、サマーとダブルローを使い分けよう。

TECHNICAL CHECK

ダブルローキック

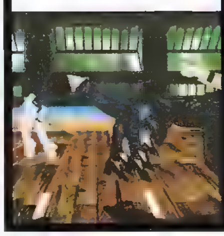
コマンド： ⬇KK	発生時間： 14・19
ダメージ： 15+19	持続時間： 1・2
攻撃属性： 下・下	硬化時間： 26・28

SARAH BRYANT

スピンヒールソード
⇖K+G

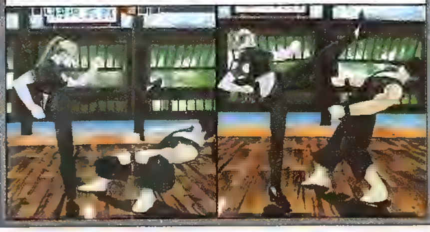


フルスピンヒールキック
⇧（⇗）K



早めにトーキックの入力をしておく。

トーキックジャックナイフ
⇩P+KK



相手が地に着く寸前に⇧Pと入力。

ジャンピングニースタンプ
⇧P



条件	相手しゃがみヒット
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD (★3.5)
ダメージ	0 100 200

トーキック自体の出が遅いので、この場合はコマンドを早めに入力しておいていい。

相手の足に注目。相手の爪先が真上を向く少し前にコマンドを入力する。

ドラゴンスマッシュキャノン
⇗K



サラの足が地に着く前に⇖K⇖Kとひたすら入力しておく。

サマーソルトキック
⇖K



条件	カウンターヒット 中量級まで 相手しゃがみヒット
難易度	EASY ★★★★★ HARD
ダメージ	0 100 200

スピンヒールソードが近い間合いで相手に当たらないと、サマーが不発に終わってしまう。難易度は高めのほうだ。

サラの足が地に着くと同時に⇩K⇩Kと入力する。

ジャックナイフキック
⇩K



条件	ハの字スタート 相手しゃがみヒット 中量級まで
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

難易度としてはそれほど難しくはないが、正位置スタートだと蹴り足が相手の足の間を抜けてしまう。魅せ技的な存在だ。

相手の足が地面に対して90度になる少し前に入力。

サマーソルトキック
⇖K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD (★3.5)
ダメージ	0 100 200

実用性の高い追い打ちコンボ。相手がダウンしたからといってすぐ入力しても当たらないので、相手の足の角度に注目しよう。

TECHNICAL CHECK

スピンヒールソード

コマンド： ⇖K+G	発生時間： 20
ダメージ： 30	持続時間： 3
攻撃属性： 中段	硬化時間： 22（敵ガード34）





ラウ



連続技



LAU TECHNICAL DATA

P発生時間：9フレーム

最速発生時間固有技（コンビネーションの2発目以降は除く）：
肘撃（11フレーム）

最短硬化時間固有技：順歩連掌（13フレーム）

最大ダメージ打撃技（単発に限る）：虎龍転身脚（50）

最大ダメージ投げ技：大地倒襲（65）





LAU CHAN

斜上掌（しゃじょうしょう）

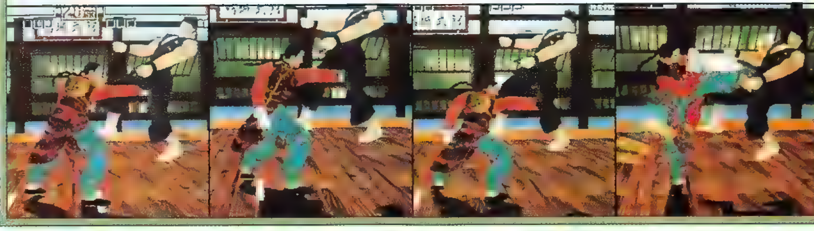
↘P



斜上掌1発止めで相手が浮いていたらそのまま連続技へ

連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）

PPPK



条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

斜上掌からの連環転身脚になっているが、連掌転身脚と同じこと。斜上掌で相手の浮きを判断してから連続技にする。

連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）

PPP⬇K



条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

相手の浮きによっては最後は下にする。大安定を狙うならこちらを使っておけばOKだ。

連環虎燕掌（れんかんこえんしょう）

↘P⇘P+K



斜上掌で相手が浮いたことを一瞬で判断しよう。

飛燕転身掌（ひえんてんしんしょう）

⇦⇦P



TECHNICAL CHECK

斜上掌（しゃじょうしょう）

コマンド： ↘P	発生時間： 13
ダメージ： 20（敵近く22）	持続時間： 3
攻撃属性： 中段	硬化時間： 23

タイミングはすべて最速を心掛けるようにする。

背後斜下掌からの連掌転身掃脚（はいごしゃかしょう れんしょうてんしんそうきゃく）

⇩PPP⬇K



条件	
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

一番派手な連続技。連環虎燕掌の斜上掌部分で相手が浮かないと成立しない。そこを判断したら最後まで一気に入力しよう。

LAU CHAN

しゃじょうしょう
斜上掌

↘P



てんしんそうこしょう
転身双虎掌

P⇦P⇨P



条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

この連続技を狙うというよりは、斜上掌→背旋連掌の連係を狙ったら相手が浮いたので転身双虎掌までつなげたという感じ。

はいせんれんしょう
背旋連掌

P⇦P



TECHNICAL CHECK

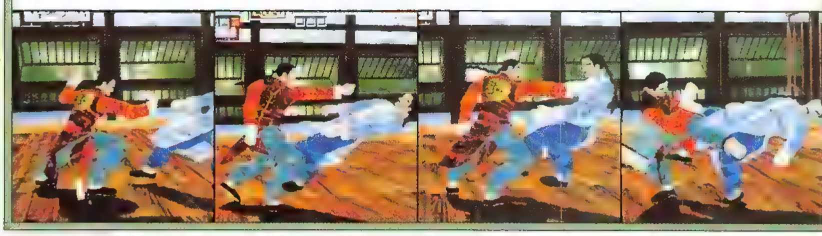
転身双虎掌（てんしんそうこしょう）

コマンド：P⇦P⇨P	発生時間：9・15・28
ダメージ：12+24+28	持続時間：2・3・2
攻撃属性：上・中・中	硬化時間：12・27・33

ジャッキーより重い相手であればここから追い打ちで我慢。

はいごしゃかしょう　れんしょうてんしんそうきゃく
背後斜下掌からの連掌転身掃脚

⇩PPP⬇K

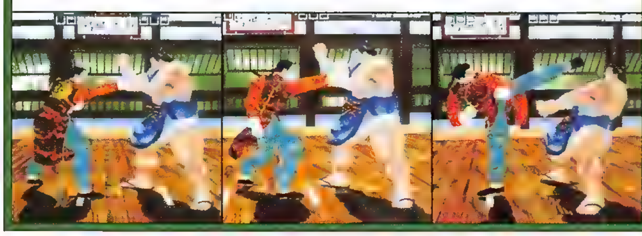


条件	
難易度	EASY ★★★½☆ HARD
ダメージ	0 100 200

斜上掌→背旋連掌という流れが自然だろう。ただ、斜上掌で浮いた場合ではなく、あくまで背旋連掌で浮いた場合に可能なコンボ。

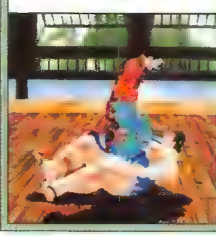
そうけんせんぷうたい
双拳旋風腿

PPK



こそうれんしゅう
虎爪連蹴

⇩⬆P



条件	鷹嵐限定
難易度	EASY ½☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

鷹嵐限定コンボ。前作は返し技として重宝した双拳旋風腿もつながるのは鷹嵐だけ。起き蹴りをガードしたときに使うといい。

斜上掌からの連掌転身掃脚（しゃじょうしょう　れんしょうてんしんそうきゃく）

↘PPP↓K



条件	
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0　100　200

連環虎燕掌の2段目で相手が浮けば成立する連続技。斜上掌はしゃがみダッシュ入力だ。なお、重量級は無理しないほうが無難。

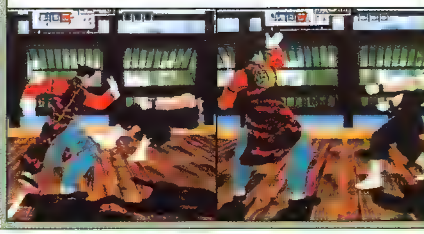
連環虎燕掌（れんかんこえんしょう）

↘P⇘P+K



連環虎燕掌（れんかんこえんしょう）

↘P⇘P+K



条件	
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0　100　200

これも2段目で浮いた場合に有効。足が正位置のアキラ、ジャッキー、カゲに有効。派手でカッコイイ連続技だ。

連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）

PPP↓K

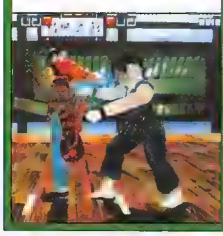


条件	
難易度	EASY ★½☆☆☆ HARD
ダメージ	0　100　200

立ち斜上掌ができないプレイヤーであればこれで安定しておこう。軽いキャラなら正位置でもOK。レバーは前入れで行なおう。

旋風牙（せんぷうが）

K+G



飛燕旋風脚（ひえんせんぷうきゃく）

⇦⇦P K+G



条件	
難易度	EASY ★½☆☆☆ HARD
ダメージ	0　100　200

バウンドを飛燕～で拾う有名なコンボ。こちらはあまり使われないが、相手の投げ抜けを読んで行なうのが主な使い方。

旋風牙（せんぷうが）
K+G



ヒットを確認したら迷わず飛燕転身掌に持っていく。

飛燕転身掌（ひえんてんしんしょう）
⇦⇦P



TECHNICAL CHECK

飛燕転身掌（ひえんてんしんしょう）

コマンド：⇦⇦P	発生時間：21
ダメージ：30	持続時間：5
攻撃属性：中段	硬化時間：29

ここも間髪あけずに急いで入力しよう。

背後斜下掌（はいごしゃかしょう）からの連掌転身掃脚（れんしょうてんしんそうきゃく）
⇩PPP⬇K



条件	
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

こっちがメジャーなコンボ。入力は一気に行なうのがコツで、ちょっとでも遅れると飛燕転身掌で拾えない。慣れりゃ簡単だよ。

柳手掛塔（りゅうしゅかとう）
⇦⇩P+G



騰空虎穿脚にならないように注意しよう。

烈火虎尖脚（れっかこせんきゃく）
⇩⬀K



TECHNICAL CHECK

連環虎燕掌（れんかんこえんしょう）

コマンド：⬊P ⬂P+K	発生時間：13・23
ダメージ：23+22	持続時間：3・4
攻撃属性：中・中	硬化時間：28・28

初めの斜上掌は自動で出る。コマンドはいらない。

連環虎燕掌（れんかんこえんしょう）
（⬊）P ⬂P+K



大ダウンは正確には入らない。安定なら小ダウン。

虎爪連蹴（こそうれんしゅう）
⇩⬆P



条件	鷹嵐限定
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

鷹嵐限定コンボ。唯一の柳手掛塔からの安定コンボとも言える。けっこう減るので使っていこう。発見者は若人アキラ。

LAU CHAN

地掃腿（ちそうたい）

⇨⇩K



各種投げ



条件	カウンターヒット 鷹嵐限定
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200 大地倒襲なら

地掃腿がカウンターヒットし、鷹嵐がダウンしなければ投げが確定で入る。ノーマルヒットなら投げ抜けを入れておこう。

TECHNICAL CHECK

地掃腿（ちそうたい）

コマンド：	⇨⇩K	発生時間：	20
ダメージ：	30	持続時間：	2
攻撃属性：	下段	硬化時間：	33

騰空斜掌（とうくうしゃしょう）

⇧P



最速ではなく少し待つといい。

飛燕転身掌（ひえんてんしんしょう）

⇦⇦P



あとは一気の入力でOK。

背後斜下掌（はいごしゃかしょう）からの連掌転身掃脚（れんしょうてんしんそうきゃく）

⇩PPP⬇K



条件	
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

飛燕転身掌はしゃがみ相手に騰空斜掌を当てたほうが断然拾いやすい。よって、必然的に起き上がり下段蹴りに使うのがいい。

烈火虎閃脚（れっかこせんきゃく）

⇩⇧K



浮かない場合は投げにいこう。連掌転身掃脚の斜上掌はコマンドいらずだぞ。

斜上掌（しゃじょうしょう）からの連掌転身掃脚（れんしょうてんしんそうきゃく）

（⬊）PPPP⬇K



条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

これも相手の下段起き蹴りに使うとといい。烈火虎穿脚で相手が浮けば大ダメージである。

鳳凰槍掌が リバーサル虎槍掌？

題名だけではどのような技かは察しにくいので、解説していこう（当たり前か）。

まず、ラウのよく使われる技に鳳凰槍掌があるだろう。中段攻撃であるヒジで始まり、次の技も入力にミスがなければ連続攻撃。加えてスキが少ないのでガードさせてもOKとまったくもって無駄のない技である。

そこで、調子に乗って連発したはいいが、ヒジの出かかりを立ちPで簡単に止められるのは、すでに当たり前になっている（そんなときは地掃腿だね）。

だが、立ちPで止められているにもかかわらず、かまわず鳳凰槍掌の入力をしてしまうときがあるだろう。鳳凰槍掌には、ディレイの連係というのを前提としていないので、2発決め打ちが普通である。

よって、ヒジをカウンターで止められる→でも入力はしてしまった→あわててGボタンを押す→でも虎槍掌は出る、という流れが成立する。

これを狙って行なうのは難しいが、相手がそこから派生技で連係しようとしても、超早いタイミングの虎槍掌で相手の技をつぶせることが多い。



狙うと難しいが強いのは確か。

ガードされることはほとんどなく、カウンターが取れるほどである。

パイ







PAI TECHNICAL DATA

P発生時間：8フレーム
最速発生時間固有技（コンビネーションの2発目以降は除く）：
燕青虎双破・穿中拳・飛燕単脚（12フレーム）
最短硬化時間固有技：連掌（14フレーム）
最大ダメージ打撃技（単発に限る）：旋風牙（25~45）
最大ダメージ投げ技：
空烈天鳳・旋風燕陣（60）







連続技

燕青虎双破（えんせいこそうは）	上歩冲掌（じょうほちゅうしょう）	燕子双掌（えんしそうしょう）	翻身跳端脚（ほんしんちょうたんきゃく）	旋中腿（せんちゅうたい）	蒼下連捶脚
⬇⇨P	⇦P	⇨⇨P	走り中 K	⬂K	⬂PPK





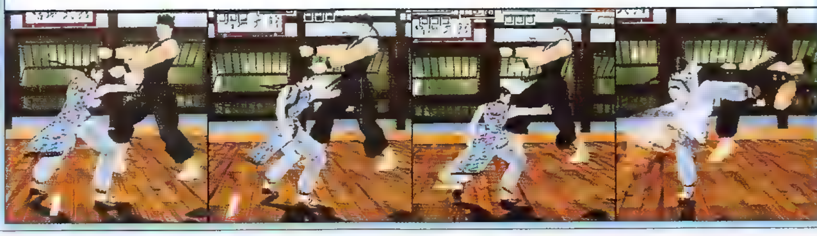



カウンターヒット

相手の浮きが高い場合、または高→低のとき

連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）

PPPK



条件	カウンターヒット
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

平地の場合は中量級までになら燕青虎双破、翻身跳端脚で浮かせた場合に限り連環転身脚が入る。

相手の浮きが低い場合、または重量級のとき

連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）

PPP⇩K



条件	カウンターヒット
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

コンボ始動技はすべてカウンターヒットで当てて、相手を浮かせた場合。アンジュレーションが絡むものは転身脚ではなくこちらにしよう。

PAI CHAN

TECHNICAL CHECK

蒼下連捶掌

- コマンド：⇘PP⇨P
- ダメージ：12+8+25
- 攻撃属性：下・上・中
- 発生時間：19・11・16
- 持続時間：2・2・5
- 硬化時間：26・18・24

蒼下連捶掌（そうかれんすいしょう）

⇘PP⇨P



ノーマルヒット

連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）

PPP⇩K



条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

立ち状態の相手に蒼下連捶掌を当てることだけが条件。鷹嵐、デュラル以外の全キャラに入る。

先行ぎみに入力

飛燕弾腿（ひえんだんたい）

⇨⇨PK



条件	ハの字スタート
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

蒼下連捶掌が足向きハの字でヒットした場合のコンボで、中量級までの相手に有効。

落ちてきたところを拾うような感じで引き付けてから

高蹴腿（こうしゅうたい）

K



最速で入力

燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）

⇦K+G



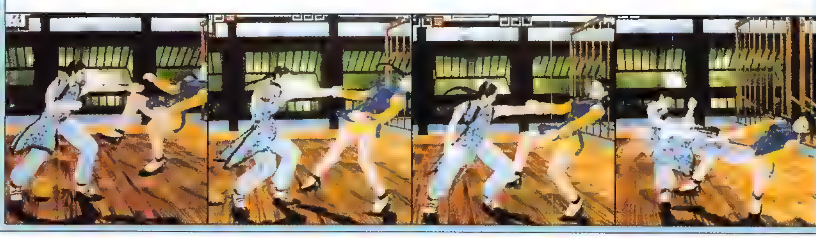
条件	ハの字スタート
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

見た目重視のコンボ。このあとで燕蹴雷撃にいってもいいだろう。

最速で入力

連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）

➡PPP⇩K



条件	ハの字スタート 軽量級限定
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

かなりタイミングはシビア。破壊力は飛燕弾腿にしたときと同程度である。

PAI CHAN

蒼下連捶掌（そうかれんすいしょう）

↘PP⇨P



進入角度が壁に対して正面

各種投げ



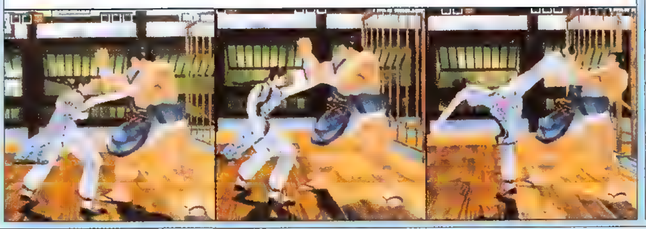
条件	鷹嵐専用 カウンターヒット 壁際限定
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

蒼下連捶掌の3発めのみを当てた場合でも可。投げ抜けには注意しよう。

レバーを長く入れておいて踏み込みPにする。

双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）

PPK

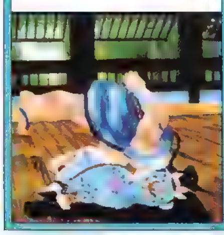


条件	鷹嵐専用 カウンターヒット
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

特に条件はないので鷹嵐に蒼下連捶掌がカウンターヒットしたらこれで安定しよう。

掣燕掛塔

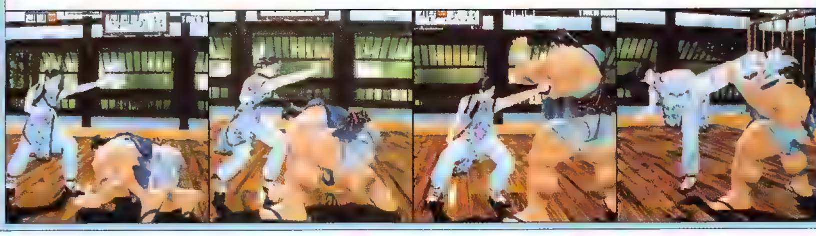
⇦⇩P+G



最速で入力

連環高端脚（れんかんこうたんきゃく）

PPP➡K



条件	鷹嵐専用
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

鷹嵐に掣燕掛塔をかけたら、このコンボが安定。ただしダウンは奪えない。また、ヒットするのは連環高端脚の3発目から。

最速で入力

連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）

PPP↖K

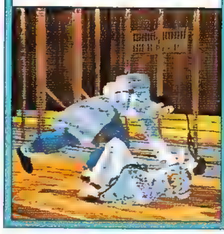


条件	鷹嵐専用 要アンジュレーション
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

上と似たようなコンボだが、こちらの方が技後の間合いが広い。ちなみにこれもヒットするのは3発目からなのであしからず。

PAI CHAN

せいえんかとう
掣燕掛塔
⇦⇩P+G



相手の回復具合に応じてタイミングを変えること

こうしゅうたい
高蹴腿
K



最速で入力

ひえんだんたい
飛燕弾腿
⇨⇨PK

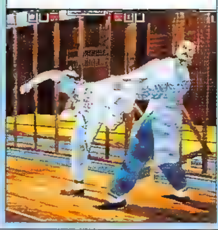


条件	
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

掣燕掛塔はレバガチャで回復できるので、高蹴腿の入力タイミングが成否のカギ。

回転の向きが壁方向であること

えんじんせんぷうきゃく
燕陣旋風脚
⇦K+G



やや引き付けてから

こうしゅうたい
高蹴腿
K



TECHNICAL CHECK

掣燕掛塔（せいえんかとう）

コマンド：⇦⇩P+G	発生時間：20
ダメージ：30	持続時間：49
攻撃属性：投げ	硬化時間：1

最速タイミングで入力

れんかんてんしんそうきゃく
連環転身掃脚
➡PPP⇩K



条件	壁際限定
難易度	EASY ★★★★★ HARD
ダメージ	0 100 200

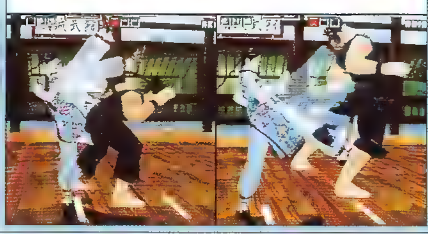
掣燕掛塔を写真の角度で仕掛けることが条件。足向きが違うと成立しないので注意。

ひえんほんこ
飛燕翻胯
⬁P+G



相手にしゃがまれないうちに素早く入力

こえんはいきゃく
虎燕煽脚
KK



最速で入力

ほんしんそうきゃく
翻身掃脚
⬁K+G



条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

相手が「しゃがみ→エスケープ」と入力すると躱される危険性があるが安定度は高い。

PAI CHAN

うんしゅ 雲手

⇨P+K



いなした技が単発で出されたものであること

えんじんせんぷうきゃく 燕陣旋風脚

⇦K+G



先行ぎみに入力

ひえんたんきゃく 飛燕単脚

⬁K



単脚着地時にその場で入力

えんしゅうらいげき 燕蹴雷撃

⇧P



条件	
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

見た目がかっこいいのでお薦めのコンボ。万全を期すなら燕蹴雷撃を雷陰掌打に。

いなした技が単発で出されたものであること

こうしゅうたい 高蹴腿

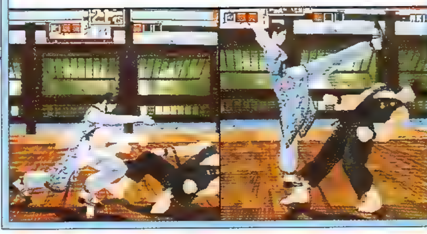
K



最速で入力

ひえんだんたい 飛燕弾腿

⇨⇨PK



条件	
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

いなしたあとに入る安定した追い打ちコンボ。雲手を使うときからスタンバイしておこう。

いなした技が単発で出されたものであること

各種投げ



条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200 ※

雲手から投げは確定技だが、抜けられる危険性は高いので注意。

※このダメージは掣燕掛塔を行ったときのものです。

TECHNICAL CHECK

雲手（うんしゅ）

コマンド：⇨P+K	発生時間：1
ダメージ：0	持続時間：10
攻撃属性：上段いなし	硬化時間：12

雲手後の追い打ち

パイの雲手には攻撃力こそないものの、成功時には相手を一瞬（正確には34フレーム）のあいだ崩してしまう効果がある。ここに様々な追い打ちが入るわけだが、このような連繋が成立するのはそのいなした技が単発だった場合に限られる。たとえばアキラの撃歩翻胯や裡門頂肘なら問題無い。しかしサラやカゲのPPPといった技の初弾をいなしても、すぐに2発め以降のパンチが飛んでくるため、こちらの技の出掛かりを潰されてしまうのだ。

こういう手数の多い相手にはこれまで挙げてきたような追い打ちより、「雲手→燕旋擺柳」といった「いなし→返し」というコンビネーション的な使いかたが有効だ。これにはちゃんとした根拠があり、いなした後の攻撃（＝2発め）は上段返し（⇦P+K）で取れる場合が多い。ラウの斜上連掌や鳳凰槍掌、パイの雷撃掌、ジャッキーのエルボースピンキック（コンボエルボーでも可）、サラのエルボーサイドチョップ、リオンの連環穿掌、葵の旋桜…、などなど各キャラの主要連撃に対応しているぞ



相手の2連型の固有技は「雲手→燕旋擺柳」といった組み合わせで返していくのが効果的。なにげに、燕旋擺柳一発で返すよりも簡単だったりする。

連続技 ウルフ









WOLF TECHNICAL DATA

P発生時間：12フレーム
最速発生時間固有技（コンビネーションの2発目以降は除く）：
コメットフック（12フレーム）
最短硬化時間固有技：トマホークチョップ（17フレーム）
最大ダメージ打撃技（単発に限る）：
ショルダーアタック（20〜70）
最大ダメージ投げ技：ジャイアントスイング（100）





TECHNICAL CHECK

ショートショルダー

コマンド：⇦⇨P+K	発生時間：17
ダメージ：30	持続時間：4
攻撃属性：中段	硬化時間：30

ショートショルダー
⇦⇨P+K



ショートショルダーは硬化が長いので見てから判断が楽。

ショートショルダー
⇦⇨P+K



小ダウンにならないように、きちんとタイミングを合わせて。

ハイエルボー
⇩⬆P



条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ウルフの基本にして最強の空中コンボ。カウンターだと100を越えるダメージを与えられるうえ、全キャラに無条件ではいる。

バウンドを拾うことができる。一応れっきとした空中コンボだ。

サマーソルトドロップ
⇧K



条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

威力では上のコンボに劣るものの、サマーソルトドロップがバウンドにヒットして長い距離を運ぶことができる。リングアウト狙い。

正位置スタートならこれ。わりと楽しい。威力は当然低くなる。

ショートショルダー
⇦⇨P+K



条件	正位置スタート 葵限定 軽量級には要カウンター
難易度	EASY ★☆☆☆☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

やはり威力より見栄え&リングアウト重視のコンボ。

葵にはで無条件で、要カウンターでサラ、パイに、要アンジュで舜帝、リオン、カゲにも入る。

ハの字スタートならこっち。威力は若干高め。

フェイスリフトキック
⇘K



条件	ハの字スタート 葵限定 軽量級には要カウンター
難易度	EASY ★☆☆☆☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

条件と決まるキャラ等は上とほぼ一緒。ただしこちらはハの字スタートでないと入らない。足位置に応じて使い分けていこう。

TECHNICAL CHECK

サマーソルトドロップ

コマンド：⇧K	発生時間：32
ダメージ：16	持続時間：3
攻撃属性：ダウン攻撃	硬化時間：76（敵ヒット62）

WOLF HAWKFIELD

TECHNICAL CHECK

フロントロールキック

コマンド：⇦⇨K+G	発生時間：34
ダメージ：30（敵ダウン時18）	持続時間：3
攻撃属性：中段（ダウン攻撃）	硬化時間：28（ダウン攻撃成功時62）

ショートショルダー

⇦⇨P+K



当たったらレバーを前に入れっぱなしにしてからPボタン。

ストレートハンマー

P



昔はもうちょっと入ったんだけどね。要Gキャンセル。

フェイスリフトキック

⬂K



条件	軽量級とカゲまで
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

使用目的は下のコンボと同じ。ただしこちらは、カゲより軽い相手に対してなら足位置に左右されず決めることができる。

一度Gを押さないとPKになってしまうぞ。注意。

ショートショルダー

⇦⇨P+K



条件	ハの字スタート
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

当然威力的にはSショルダー→Sショルダー→大ダウンには劣るが、ダウンしないので起き攻めにいきたいときに使っていこう。

正位置スタートで中量級以下ならこっちで。

ニーブラスト

⇨K



条件	正位置スタート 中量級まで 晶のみ要カウンター
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

Sショルダー→P→Sショルダーと対になる空中コンボ。こちらは正位置スタートが条件。威力は同じだ。

相手が軽量級で高低差があるなら受けを狙え！

ドロップキック

⬀K



条件	葵以外はカウンターヒット 軽量級限定 要アンジュレーション
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

軽量級に対してもアンジュの必要な、マニアックなコンボ。見栄えは最高レベル。屋根のステージが狙い目だ。1度は決めてみよう。

TECHNICAL CHECK

ドロップキック

コマンド：⬀K	発生時間：23
ダメージ：40	持続時間：5
攻撃属性：中段	硬化時間：29（敵ガード76）

TECHNICAL CHECK

グリズリーラリアット

コマンド：⇘P+K	発生時間：18
ダメージ：20	持続時間：4
攻撃属性：下段	硬化時間：33

ニーブラスト

⇨K



ヒザ後の下Pは若干引きつけるような感じで。

ローハンマー

⬇P



先行入力ダッシュで立ち状態にしておこう。

グリズリーラリアット

⇘P+K



条件：軽量級限定

難易度：EASY ★★☆☆☆ HARD

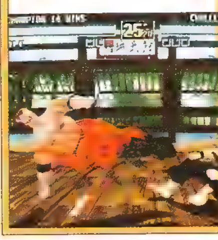
ダメージ：0 100 200

グリズリーラリアットは立ち状態でないと出せないのが、しゃがみP中に⇨⇨⇘P+Kと先行入力すればOK。実用度は低い。

安定はするんだけどね。いかんせん威力が低い。

ロードロップキック

⇨⇩K



条件：鷹嵐以外

難易度：EASY ★★☆☆☆ HARD

ダメージ：0 100 200

中〜重量級にはもっとも安定するコンボだが威力はいまいち。気分を変えていきたいときにどうぞ。

中〜重量級なら結局これが一番。簡単だしね。

ショートショルダー

⇦⇨P+K



条件：中〜重量級限定

難易度：EASY ★☆☆☆☆ HARD

ダメージ：0 100 200

中〜重量級に対するヒザからの空中コンボはこれがベスト。軽量級にも一応決まるが、とどかないことが多いのでおすすめできない。

TECHNICAL CHECK

ニーブラスト

コマンド：⇨K	発生時間：15
ダメージ：30	持続時間：2
攻撃属性：中段	硬化時間：30

ショートショルダー

⇦⇨P+K



このコンボは、Sショルダーの正位置ヒットが必要。

コンボエルボーバット

PP⇨P⇦P



条件：正位置スタート 軽量級限定 中量級はカウンターヒット

難易度：EASY ★☆☆☆☆ HARD

ダメージ：0 100 200

ウルフ最多段の空中コンボだが、威力はさほどでもない。正位置スタートでないと、最後のエルボーバットが当たらないので注意。

WOLF HAWKFIELD

ニーブラスト
⇨K



ハの字スタートなら直接ショートショルダーが入る。

ショートショルダー
⇦⇨P+K



そしてお約束のハイエルボー。なかなかの威力だ。

ハイエルボー
⇩⬆P



条件	ハの字スタート
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

正位置スタートならヒザからでもこのコンボが全キャラに対して決まる。ヒザからの空中コンボでは最強なので、よく見て決めよう。

ニーブラスト
⇨K



特に軽量級には目で見てタイミングを合わせよう。

ローハンマー
⬇P



レバーをニュートラルに戻さず、そのまま⇩P。

バーティカルアッパー
⬊P



かなり離れてしまうのでサマーソルトドロップを使っていこう。

サマーソルトドロップ
⇧K



条件	軽量級限定
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

軽量級に対するヒザからの空中コンボはこれがベスト。

中～重量級には残念ながら間に合わない。

ローリングソバット
⇨K+G



先端部ではだめ。起き攻めから狙おう。

ロースマッシュ
⬇K



バウンドを下Kで拾い、さらにバウンドしたところへこれ。

サマーソルトドロップ
⇧K



条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

近めでソバットが当たれば、下Kでバウンドを拾い、さらにサマーソルトドロップを決めることができる。相手の起きあがりに狙え。

3でも一人遊び

ウルフ必殺の投げ、ジャイアントスイング。その技には実に高い集中力を必要とする…ためかどうかは知らないが、時々相手を途中で落っことしてしまっても気づかず、一人で回り続けていることがある。

そう、ＶＦ２でもできた「あれ」だ。「リング際」というものが少なくなったので、あまり見る機会はないが、相変わらず、相手をリング際に追いつめてジャイアントスイングをかけると相手をすぐに落としてしまい、一人で回り続ける。

ちなみにリストロックスローは二人一緒に、仲良く落ちていくぞ。



回すぞ。あれ、落ちちゃった？



まあとりあえず一人だけど回っとこう。

TECHNICAL CHECK

バーティカルアッパー

コマンド：↘P
ダメージ：22
攻撃属性：中段
発生時間：14
持続時間：2
硬化時間：23

バーティカルアッパー

↘P



やはりレバー前入れっぱなしで、1発ずつ当てていこう。

1、2アッパー

PPP



条件	キックカウンター以上
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

とりあえず手数を増やしたいならこれ。お手軽だが、一応、最速では2発目がすかってしまうため、タイミング良く目押す必要がある。

アンジュに左右されやすいが最も簡単。

ドラゴンフィッシュブロー

⇨PP



条件	キックカウンター以上
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

格好良いが、簡単で威力も低い。たまには良いかも。
平地ならはいるが、アンジュが絡むと入らないことが多いので注意。

TECHNICAL CHECK

ドラゴンフィッシュブロー

コマンド：⇨PP
ダメージ：14+20
攻撃属性：中・中
発生時間：15・18
持続時間：2・2
硬化時間：24・37

硬直が短いので直接Sショルダーが入る。

ショートショルダー

⇦⇨P+K



そしてハイエルボー。

ハイエルボー

⇩⬆P



条件	キックカウンター以上
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

バーティカルアッパーからの空中コンボもやっぱりこれが最強。はっきり言ってこれだけで十分。

レベルバックチョップ

P+K



こんなものカウンターで食らってくれる相手なんかいるのか？

ショートショルダー

⇦⇨P+K



で、ショートショルダー1発ならこれも安定。

フロントロールキック

⇦⇨K+G



条件	キックカウンター以上
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

完全なお遊びコンボ。まあ一応レベルバックチョップからも空中コンボが可能ってことで。

ジェフリー連続技





JEFFRY TECHNICAL DATA

P発生時間：12フレーム
最速発生時間固有技（コンビネーションの2発目以降は除く）：
エルボーバット・ニープッシュ・（12フレーム）
最短硬化時間固有技：ダブルナックル（19フレーム）
最大ダメージ打撃技（単発に限る）：ケンカキック（40）
最大ダメージ投げ技：
スプラッシュマウンテン（80）







ニーアタック

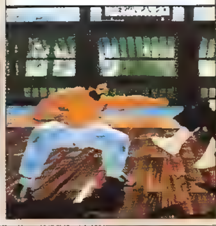
⇨K



ニーアタックの後レバーを下に入れっぱなしでPを出す。

ローナックル

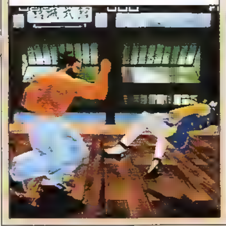
⬇P



そのままレバーを斜め下に入れてPでバーティカルアッパー

バーティカルアッパー

↘P



条件	ハの字スタート 軽量級限定
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

軽量級に対してなかなかの減りを見せるコンボ。ボディプレスが入るのでいい感じである。カウンターだと逆に入れづらいぞ。

下Pを当てたらレバーを下のままK+Gを押せばいい。

ダッキングロー

⇩K+G



条件	ハの字スタート 鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

鷹嵐以外のキャラに入るので、その汎用性は高い。ダウン攻撃は入らないので注意しよう。ダメージはそれほどない。

ニーアタックの着地と同時に目押しでもう一度出そう。

ニーアタック

⇨K



条件	軽量級限定
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ノーマルヒットなら軽量級までだが、カウンターなら鷹嵐以外全キャラ入るオーソドックスなコンボ。ボディプレスも忘れずに。

ある程度先行入力でレバーを入れておいてもOK。

ニープッシュ

⇦K



条件	ハの字スタート 鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ハの字でなくてもカウンターならば入れることができる。また、ストンピングも入る為、そこそこのダメージも狙える。

TECHNICAL CHECK

ニーアタック

コマンド：⇨K
ダメージ：32
攻撃属性：中段
発生時間：15
持続時間：2
硬化時間：30

TECHNICAL CHECK

ニープッシュ

コマンド：⇦K
ダメージ：22
攻撃属性：中段
発生時間：12
持続時間：1
硬化時間：30

JEFFRY McWILD

ニーアタック

⇨K



Pは連打してはいけない。目押しで1発。

ストレートナックル

P



ニーアタックがPKにならないようにGキャンセルを使おう。

ニーアタック

⇨K



条件	カウンターヒット 正位置スタート 中量級まで
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ただ1つパンチを加えるだけで一気に減ったように見えるこのコンボ。もちろんボディプレスも忘れずに入れておこう。

ニープッシュがPKにならないようにGキャンセルを使おう。

ニープッシュ

⇦K



条件	カウンターヒット 軽量級限定
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

上のものより汎用性が高いのがこれ。
ハの字ならばジャッキー、カゲにも入るのだ。もちろんボディプレスも入るぞ。

何も考えずにP連打。

1、2アッパー

PPP



条件	カウンターヒット 中量級まで
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

非常にお手軽な割に結構ダメージが高いコンボ。
見た目にはあまりよくないが誰にでも狙える（そりゃそうだ）のでいいかんじ。

レバーを↘に入れてP連打。

トリプルアッパー

↘PPP



条件	カウンターヒット 中量級まで
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

上のものよりはほんの少しだけレベルが高い？コンボである。最後のアッパーが入るか入らないかギリギリのところで入るのがいい。

ニーアタック

⇨K



ニーアタックの着地寸前で先行入力で⇨を入力。

ダッシュエルボーアッパー

⇨⇨PP



条件	正位置スタート 軽量級限定
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

カウンターなら中量級にも入り、しかもボディプレスまで入るのでダメージもかなり高い超実用的コンボである。

TECHNICAL CHECK

ダッシュエルボーアッパー

コマンド：⇨⇨PP
ダメージ：19+19
攻撃属性：中・中
発生時間：16・12
持続時間：2・2
硬化時間：21・27

バーティカルアッパー

➘P



一度ニュートラルに戻して⇨Kを入力していくといい。

ニーアタック

⇨K



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

バーティカルアッパーからのコンボで１番お手軽なもの。
ボディプレスも入るのでなかなかいいダメージだ。

TECHNICAL CHECK

バーティカルアッパー

コマンド：➘P	発生時間：14
ダメージ：22	持続時間：2
攻撃属性：中段	硬化時間：23

ステップキック

小ジャンプ上昇中K



レバーを⬇に入れっ放しでK+Gを連打すればいい。

ダッキングロー

⇩K+G



条件	正位置スタート 軽量級限定
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

あまり小ジャンプキックは見ることがないが、ヒットさせればコンボになる。
カウンターなら重量級まで入るので狙ってみては!?

TECHNICAL CHECK

ダッキングロー

コマンド：⇩K+G	発生時間：16
ダメージ：21	持続時間：1
攻撃属性：下段	硬化時間：29

アッパーの謎を解く

低い姿勢で力を溜め、少ない動きで最大のパワーを生むあの独特のモーションから繰り出されるバーティカルアッパー!!
相手のアゴの骨を粉砕するこの気合い十分のアッパーで相手はふいを突かれて高々と浮きもんどりうつ。
が、しかしたまにアゴの骨に針金を入れて補強していてこのスマートな動きのアッパーをカウンターにもかかわらず踏ん張る奴がいるのだ。
この謎はいつもジェフリーにつきまとったわけだが、ついにここに判明した。
それは足の組み位置がハの字の時に発生する。
あまりにも攻撃力の低いものにカウンターを取っても（立ちＰ等）、相手は「うっ」と言ってのけぞるだけで浮いてくれないのだ。
この謎が解けたので、アッパーを使うときは足位置に注目してみよう。



足位置がハの字の時にPにカウンターを取っても…



相手は踏ん張るだけなのだ。注意すべし。

JEFFRY McWILD

ケンカキック

⇨⇨K



ケンカキックの硬直はかなり早く解けるので注意。

ニーアタック

⇨K



TECHNICAL CHECK

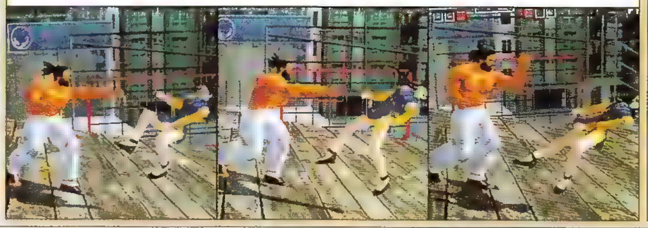
ケンカキック

コマンド：⇨⇨K	発生時間：26
ダメージ：40	持続時間：3
攻撃属性：中段	硬化時間：26

Pは連打でOK。

1、2アッパー

PPP



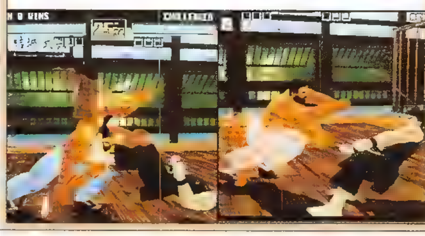
条件	カウンターヒット 正位置スタート 要アンジュレーション パイ限定
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ジェフリーのコンボで最も難しく、かつ最も決めるチャンスのないコンボ。
一度決めればもうこの世に思い残すことはない。

とにかく最速で出そう。

ライジングハンマー

⇦⇘PP



条件	正位置スタート 中量級限定 敵しゃがみ時に
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ジェフリー唯一のバウンドコンボ。
ボディプレスは超回復で回避できるかできないかなので一応ダメージに入れた。

ヘッドアタック

⇦⇨P+K



超速攻でケンカアッパーを入力しよう。

ケンカアッパー

⇘⇘P



条件	鷹嵐以外 敵しゃがみ時に
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

正位置ならば軽量級にも入る。
が、このコンボはヘッドアタックを出す位置で入る時と入らない時がある。

TECHNICAL CHECK

ライジングハンマー

コマンド：⇦⇘PP	発生時間：18・17
ダメージ：20+30	持続時間：3・3
攻撃属性：中・中	硬化時間：45・33

ヒールスタンプ

大ジャンプ着地際K



Pは目押しで1発。

ローナックル

⬇P



早めに⇨Kを入力

ニーアタック

⇨K



条件	中量級以上
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

正の字ならば重量級にも入るが、大ジャンプキックをなるべく近いところで当てないといけない。ただのお遊びコンボだね。

バックスロー

⇦P+G



相手が背後にいくので入力方向に注意しよう。

ヒールアタック

⇦⇨K



条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

バックスローからの最も安定した追い打ち。

ただしダメージがやや少ないのでここぞという時以外は…。

TECHNICAL CHECK

バックスロー

コマンド：⇦P+G	発生時間：10
ダメージ：0	持続時間：55
攻撃属性：投げ	硬化時間：1

バーティカルキック

⬇K



カウンター音がしたら速攻で入力すること。

各種投げ



条件	カウンター
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200（スプラッシュなら）

かの有名なローキックカウンター投げ。

一応ジェフリーにとって重要なのであえて入れてみた。

TECHNICAL CHECK

ヒールアタック

コマンド：⇦⇨K	発生時間：21
ダメージ：36	持続時間：2
攻撃属性：中段	硬化時間：30（敵ガード44）

膝に変わる膝

バーチャファイターにおいて足を体に引きつけるようにして出す膝という攻撃は常に重要な位置を示してきた。

その理由はやはり夢があるからだ。膝から始まる数々の空中コンボは、どんなに劣勢でもそれを押しのける程のダメージがあったのである。空中コンボという名のもとに膝という技が関わってこないわけがない。

が、ここで一つの異変が起きつつある。それはニープッシュの存在だ。発生の早いこの技の存在で、空中コンボ始動技としての膝の価値は変わらないが、空中コンボで入れていく技としての膝の価値は失われようとしている。

空中コンボで膝が入るのなら、たいていの場合ニープッシュでも対応でき、しかも入るキャラが増える場合が多いのである。それでいてダメージは膝とほとんど変化がない、とくればもう追い打ちに使う技は膝ではなくニープッシュがメインとなる。



追い打ちに膝を使うよりも…



ニープッシュの方がより汎用性が高いのである。



影丸



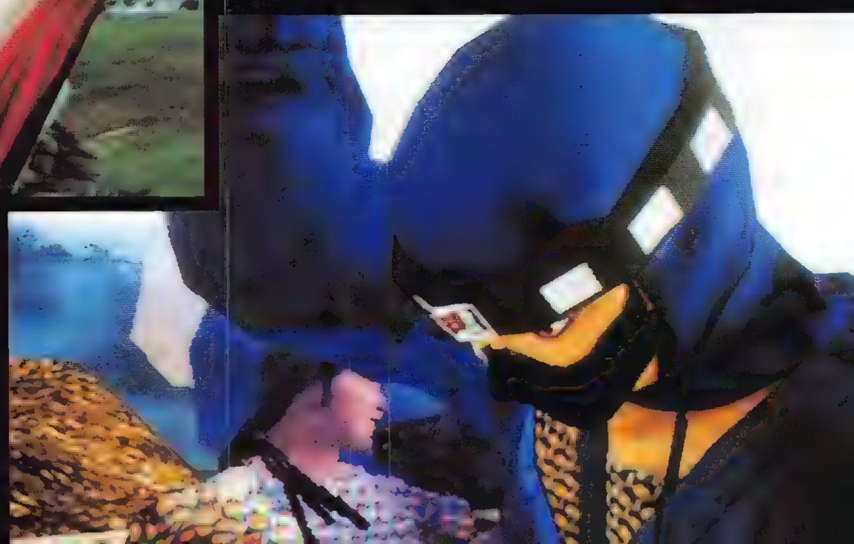


KAGE-MARU TECHNICAL DATA

P発生時間：8フレーム
最速発生時間固有技（コンビネーションの2発目以降は除く）：
肘打ち（11フレーム）
最短硬化時間固有技：側弾・烈掌（17フレーム）
最大ダメージ打撃技（単発に限る）：水車蹴り（50）
最大ダメージ投げ技：浮霞（60）



連続技



KAGE-MARU

TECHNICAL CHECK

弧延落（こえんらく）

コマンド：⇦P+G
ダメージ：40
攻撃属性：投げ
発生時間：20
持続時間：8
硬化時間：60

弧延落（こえんらく）
⇦P+G



しっかりとDしゃがみを入力し、しゃがんだ状態を作ってやろう。

浮身膝蹴り（ふしんひざげり）
⬇⇨K



浮身膝蹴りのあと、レバーを入れっぱなしで…

弾拳（だんけん）
P



裏水車（うらすいしゃ）
⇘K+G



条件	鷹嵐以外 アンジュレーションは昇り以外で
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

かのUKチャンプが愛用していたUKコンボ。手を動かすのが面倒臭い人にお薦め。
距離、ダメージともにまあまあ。

PKキャンセルでもいいが、Gを押してからが大切…

影刃（かげやいば）
⇨⇩⇘P

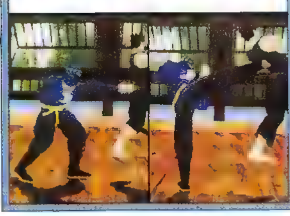


条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★(半)☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

魅せ技の1つ。結局はなんの意味もなく、気分次第で繰り出すことが多いと思われる。

ここもレバーは前に入れっぱなしで…

葉重ね（はがさ）
PK



PK後、キャラクターがちゃんと走ったのを確認。

地滑り（じすべ）
走り中K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

魅せ技の1つではあるが、ダメージ、移動距離ともに優れている。が、比較的簡単なコンボ。小ダウン攻撃は避けられるときも…。

弾拳（だんけん）
P



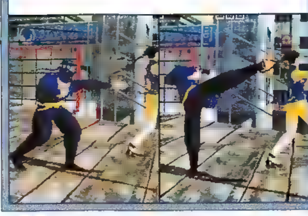
これもレバーは前に入れっぱなしで…

弾拳（だんけん）
P



まだまだレバーは前に…

葉重ね（はがさ）
PK



一瞬はしったのを確認が重要

地滑り（じすべ）
走り中K



条件	軽量級限定 要アンジュレーション
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

パイステージでさらに軽量級でありがちなコンボがこれ。基本はパンチを普段より2発増やしただけなので、タイミング次第で問題なし。

KAGE-MARU

TECHNICAL CHECK

散弾裏蹴り（さんだんうらげ）

コマンド：PPPK
ダメージ：10+10+12+30
攻撃属性：上・上・上・中
発生時間：8・8・9・16
持続時間：2・2・2・2
硬化時間：12・17・18・35

TECHNICAL CHECK

散弾螺旋裏蹴り（さんだんらせんうらげ）

コマンド：PP⇦PK
ダメージ：10+10+17+30
攻撃属性：上・上・上・中
発生時間：8・8・13・16
持続時間：2・2・2・2
硬化時間：12・17・21・35

弧延落（こえんらく）

⇦P+G



先行入力でDしゃがみを…

浮身膝蹴り（ふしんひざげ）

⬇⇨K



レバーは前入れ…

散弾裏蹴り（さんだんうらげ）

PPPK



条件	鷹嵐以外 アンジュレーションは昇り以外で
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ＶＦ２を思い出させる安定コンボ。移動距離も以前同様なかなかのもので、ここぞというときはお役に立てるかも。

レバーは前入れ…

散弾螺旋裏蹴り（さんだんらせんうらげ）

PP⇦PK



条件	鷹嵐以外 アンジュレーションは昇り以外で
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

結局は3発目のパンチを螺旋に変えただけだが、ここのダメージ5の違いが重要。一応、カゲ使いはできなきゃダメ。

レバーは前入れ…

散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）

PPP⇦or⇖K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

昇りアンジュレーションでも最後まで決まるフォローコンボ。対重量級や自信のないときは、これで安定するといいだろう。

未だにVF2がいい感じ!?

岐阜のとあるゲームセンターに足を運ぶと、やっぱり盛り上がっていましたＶＦ３。しかも、相変わらず自己満足的な戦い方が繰り広げれ、超盛り上がり状態…。

そこで、飲み物を買いに自動販売機へ移動…。するとＶＦ２の対戦台が２台置いてあり、そこでどこから見ても一般人の２人の男がアキラでプレイ中（しかも２で…）。やっぱり岐阜だ、今でもやっているんだね。って、おい。なんだその動きは!?開膀からのＰＫキャンセル→居合蹴り→居合蹴り→揚砲。で、起き上がり攻めに超早い台湾ステップが…（そこまでやるか!?）。しかも居合蹴りは完璧か！

さらに見ていると、順歩翻膀から右端脚で浮かし、そこに千本仕様でパンチが６発ヒット。で、フィニッシュで揚砲が…。おいおい、これも安定かよ？で、いきなり横から岐阜常連Ａが「標準装備だよ。」常連Ｂ「これが岐阜アキラ使いのステータスなんだよね。ちなみにあいつは知らねえな。（ペッとつばを吐く（嘘）」とかぬかしやがった。どうなってんだ!?ここのジャンキーは…。まあ、ここまでくれば最終形態だな。ちなみに今だからこそ明かすがアキラの最強返し技が存在。その名もＰ鉄山。ＰＫキャンセルをすることによって、ＰＫよりも早く鉄山靠を当てることができる。膝などの返しに最適!!

KAGE-MARU

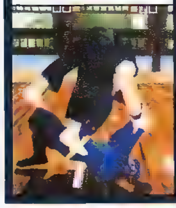
TECHNICAL CHECK

落刃返り（らくじんがえ）

コマンド：⇦⇦P
ダメージ：14
攻撃属性：上段
発生時間：13
持続時間：2
硬化時間：16

狐延落（こえんらく）

⇦P+G



1回ダッシュしてからコマンド入力を…

落刃返り（らくじんがえ）

⇦⇦P



レバーは触れずに…

散弾裏蹴り（さんだんうらげ）

PPPK



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

浮身膝蹴りに自信がない人ようのコンボがこれ。VF２一番最初の空中コンボだ。馬鹿にしていると痛い目に合うだろう。

レバーは触れずに…

散弾螺旋裏蹴り（さんだんらせんうらげ）

PP⇦PK



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

散弾裏蹴りのバージョンアップ。落刃返りを結構早めに決めないと、最後の裏蹴りがヒットしない場合があるので注意。

レバーは触れずに…

散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）

PPP⇦or⇖K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

昇りアンジュレーション時、最後の蹴りをヒットさせるため使用。風神脚のダメージは小さいが、絶対にヒットするので信頼感が高い。

TECHNICAL CHECK

散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）

コマンド：PPP⇦or⇖K
ダメージ：10+10+12+20
攻撃属性：上・上・上・中
発生時間：8・8・9・10
持続時間：2・2・2・3
硬化時間：12・17・18・39

みんなも出ようぜ全国大会

あっ、森永エンゼルカップＶＦ３全国大会、オーバー20部門なんとか優勝することができましたキャサ夫だべ。とりあえず、ヤナガサラってなんでジャッキーなん？今だから愚痴っちゃうけど、すっげー悔しいんですけど…。店舗ではブンブン丸に負けたけど、頑張って地区予選に出て新宿Ｊを倒し、そして相馬Ｊ、通天閣アキラもドットの世界で勝利。さらに川崎サラも撃破したのに…。世界大会で１回戦負けかい。今回の大会はずっと名の知れた相手できつかった〜よぉ。

とにかく前々から総当たり戦って嫌なんだよね。柏との出会いもあるし…。まあ、なんだかんだいって優勝できたからいいけど、やっぱり大会って本当に面白いね。参加してた人もそうだと思うけど、内容なんにも覚えてないもん。ほんとに。それだけ緊張感が向上する。

この緊張感が半年に１回味わえて、みんなと会えれば満足。この出会いが実は超重要なんだって。こんな和んだ大会には毎回出場したい。ただ、東京ジョイポリスってのは少し無理があったと思うけど…。まあまた次回大会があれば、そこでこれを読んだみんなと会いたいね。そこで再びとてつもない強者を求めて…。



みんなの参加を待ってるわ。

TECHNICAL CHECK

浮身膝蹴り（ふしんひざげり）

コマンド：	⬇⇨K	発生時間：	14
ダメージ：	38	持続時間：	2
攻撃属性：	中段	硬化時間：	39

弧延落（こえんらく）　⇦P+G



→ 投げの硬化中にDしゃがみを先行入力。落ち着いて…

浮身膝蹴り（ふしんひざげり）　⬇⇨K



→ 投げ後レバーは前に入れっぱなしで…

弾拳（だんけん）　P



→ PGと入力し、先行気味に幻葉を…

幻葉（げんよう）　⇦K+G



→ 相手のバウンドに対してコマンド入力

影刃（かげやいば）　⇨⇩⇘P



条件	中量級までアンジュレーションは昇り以外で
難易度	EASY ★★★★★ HARD
ダメージ	0 100 200

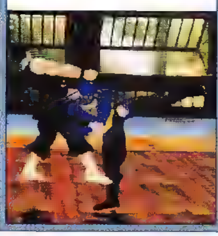
超魅せ技。幻葉で拾ったときに先行で影刃入力すると決まりづらい。幻葉ヒット後、ワンテンポおいてから入力するのがポイントだ。

弧延落（こえんらく）　⇦P+G



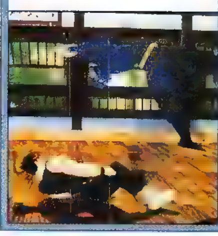
→ 弧延落後、一気に落下地点まで走り、越える瞬間入力

旋蹴り（つむじげ）　⇩K+G



→ コマンドはキャラクターが向いている方向が前

水車蹴り（すいしゃげ）　⇖K+G



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

旋蹴りのタイミングですべてが決まる。意外にダメージを与えるが、あくまでも魅せる技。対カゲが特に決めやすい。

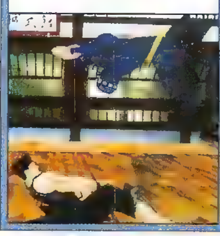
→ 上と同様…

旋風刃（せんぷうじん）　⇩P+K



→ 上と同様…

水車蹴り（すいしゃげ）　⇖K+G



条件	中～重量級限定
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

旋蹴りの部分を旋風刃に変えた「ヌルイ」バージョン。旋蹴りに比べ非常に決まりやすくはなっている。タイミングはほとんど一緒だぞ。

弾拳or地擦り弾（だんけん じすだん）
Por⬇P



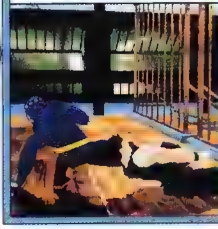
パンチ後、先行入力でコマンドを…

裏旋蹴り（うらつむじげ）
⇦⇦K



裏旋蹴りがヒットしたらレバー下K連打でOK!

半月蹴り（はんげつげ）
敵背後⬇K



条件	壁際限定 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ほとんどの動作が自動となっていて、Pの部分をミスらなければ確実に決まる。壁コンボでは有力候補だ。

弧延落（こえんらく）
⇦P+G



壁との距離に応じて間を詰めよう

円月蹴り（えんげつげ）
⬃K+G



円月蹴りがヒットしたときの高さによって上or下で…

レバーを前に入れて…

弾拳（だんけん）
P



TECHNICAL CHECK

地滑り（じすべり）

コマンド：走り中➡K	発生時間：18
ダメージ：30	持続時間：6
攻撃属性：下段	硬化時間：36

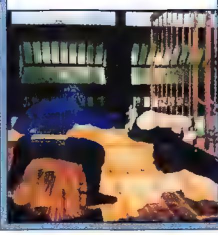
相手との距離が遠ければ、このパンチはカットしても良い

弾拳（だんけん）
P



普通にしゃがみパンチ…

地擦り弾（じすりだん）
⬇P



下パンチ後、先行入力で…

影刃（かげやいば）
⇨⇩⬂P



条件	壁際限定 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★½☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ダメージ優先でもあり、魅せ技でもある壁限定コンボ。円月蹴りのヒット時の距離を判断して、Pの数を変えてやると尚更グー。

弧延落（こえんらく）
⇦P+G



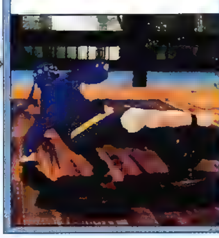
1回ダッシュして落下地点に近づいて…

旋風蹴り（せんぷうげ）
⬁K



相手の近くまで一気に走る

地滑り（じすべ）
走り中➡K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★½☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

空中コンボが嫌という方に。一見派手なコンボだが、ダメージ、移動距離ともに並み。実は地味なコンボです。

KAGE-MARU

狐延落（こえんらく）

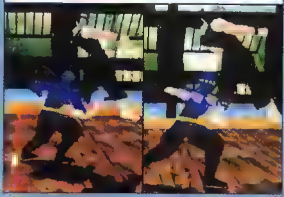
⇦P+G



1回ダッシュしたところで入力

落閃刃返し（らくせんじんがえ）

⇨P+K P+K



そのままレバーを前に入れっぱなしで…

葉重ね（はがさ）

PK



ニュートラルにしてからEボタンで走る

地滑り（じすべ）

走り中K



条件	中量級まで
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

心のゆとり＆テクニカルな部分があれば決めることができる。落閃刃返しを高い位置で2発当てるのがポイントだ。なお、地滑りが失敗しやすいので注意。

レバーはなおも前に入れっぱなし…

TECHNICAL CHECK

落閃刃返し（らくせんじんがえ）

- コマンド：⇨P+K P+K
- ダメージ：16+14
- 攻撃属性：中・上
- 発生時間：16・13
- 持続時間：3・2
- 硬化時間：27・25

散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）

PPP⇦or⇖K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

距離を取るならばこのコンボ。落刃返しを当てた状況によって散弾螺旋裏蹴りなどと使い分けてみるといいだろう。

狐延落（こえんらく）

⇦P+G



少しダッシュしてから…

幻葉（げんよう）

⇦K+G



先行入力で…

影刃（かげやいば）

⇨⇩⇘P



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

元祖UKコンボ。ごく普通の連続技だが、意外に距離を運ぶことができダメージもなかなか。幻葉をめり込ませた状態であてるのがベスト。

TECHNICAL CHECK

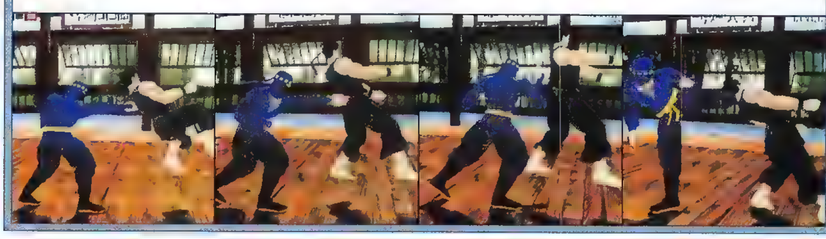
幻葉（げんよう）

- コマンド：⇦K+G
- ダメージ：30
- 攻撃属性：上段
- 発生時間：22
- 持続時間：3
- 硬化時間：22

レバーは前に入れっぱなしで…

散弾裏蹴り（さんだんうらげ）

PPPK

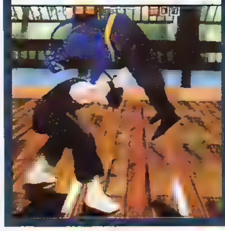


条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ダメージよりもリングアウト優先のときに用いる。対重量級の場合は、裏蹴りがヒットしないことがあるので、風神脚にするといいだろう。

KAGE-MARU

順逆自在（じゅんぎゃくじざい）
⇨P+G



順逆自在で着地する前にコマンドを先行入力

影刃（かげやいば）
⇨⇩⇘P



バウンドを見て目押しでやれると成功率アップ

影刃（かげやいば）
⇨⇩⇘P



条件	鷹嵐以外 アンジュレーションは昇り以外で
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

影刃がカウンターヒットすると尚更決まりやすく、カウンターヒットでなくても決めることが可能。順逆からの確定技だ。

影刃後、先行入力で裏水車を…

裏水車（うらすいしゃ）
⇘K+G



条件	影刃カウンターヒット 中量級まで
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

影刃がカウンターヒットしたときのみ決まる。この状況は見て判断するしかないが、裏水車が決まれば派手、尚且つダメージも大だ。

TECHNICAL CHECK

飛び前蹴り（とびまえげり）

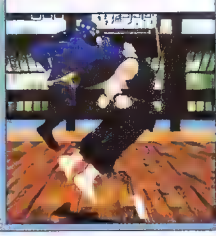
コマンド：小ジャンプ上昇中K	発生時間：10
ダメージ：20	持続時間：2
攻撃属性：中段	硬化時間：34

順逆自在（じゅんぎゃくじざい）
⇨P+G



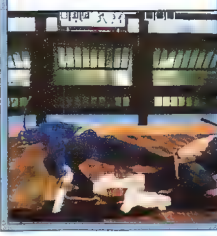
先行で、入力の飛び前蹴りがポイント

飛び前蹴り（とびまえげり）
⇗K



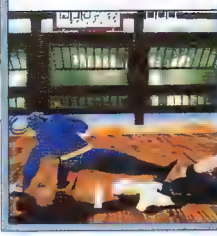
着地と同時に最速でコマンド入力

龍尾閃（りゅうびせん）
⇦⇦K+G



龍尾閃が決まればレバー下＋K連打だ

半月蹴り（はんげつげり）
敵背後⬇K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

安定したダメージを奪うときのコンボ。だが、ちょっとのアンジュレーションでキャラクターとの相性もあり、決まらないことも。

最速のタイミングで出すこと

裏水車（うらすいしゃ）
⇘K+G



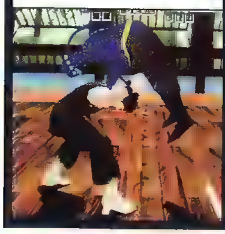
条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

平地なら確実に決めることができる魅せ技。ダメージ的には上のコンボとほとんど差がないので、どちらを使っても構わない。



KAGE-MARU

順逆自在（じゅんぎゃくじざい）
⇨P+G



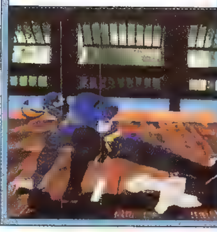
これもまた先行入力で…

裏水車（うらすいしゃ）
⬂K+G



カウンターヒットなら次の技も決まる

半月蹴り（はんげつげり）
敵背後⬇K



条件	ジャッキー・サラ・カゲ以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

順逆自在のダメージ優先超安定コンボ。半月蹴りは決まらない場合も生じるが、それでも強い。ただ、サマーを持っているキャラには潰されるので注意。

基本的に確定ではないが、自分がハの字ならヒット

旋蹴り（つむじげり）
⇩K+G



先行入力でコマンドを…

裏水車（うらすいしゃ）
⬂K+G



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

はじめの旋蹴りが自分がハの字でないと、しゃがみ歩きでかわされる。つまり、確定ではない。が、暴れてカウンターヒットすればこっちのもんだ。

⬀入力の飛び前蹴りでやること

飛び前蹴り（とびまえげり）
⬀K



少し時間をおいて、バウンドを拾い直す

影刃（かげやいば）
⇨⇩⬂P



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

これもまた魅せ技の１つ。影刃は状況によるが、先行入力は基本的にダメ。ちょっとダッシュしゃがみする感じで出すといいぞ。

順逆自在（横投げ）（じゅんぎゃくじざい）
敵右or左⇨P+G



順逆自在横投げ時は飛び前蹴りしか確定しない

飛び前蹴り（とびまえげり）
⬀K



ここは先行入力で幻葉を…

幻葉（げんよう）
⇦K+G



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

横投げを狙った際たまたまでるのがこの順逆自在。このときは大したダメージを与えられないが、一応このコンボは滅多に見られないので決めてみよう。

TECHNICAL CHECK

順逆自在（じゅんぎゃくじざい）

- コマンド：⇨P+G
- ダメージ：0
- 攻撃属性：投げ
- 発生時間：1
- 持続時間：76
- 硬化時間：1

KAGE-MARU

円月蹴り（えんげつげ）

⇙K+G



あまり速すぎず遅すぎずコマンドを入力するのがコツ

影刃（かげやいば）

⇨⇩⇘P



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

起き上がり下段蹴りなど、下段攻撃をかわすために有効な円月蹴り。これがヒットしたら即影刃。ちょっとでも遅れると当たらないので注意。

TECHNICAL CHECK

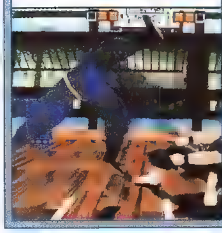
影刃（かげやいば）

コマンド：⇨⇩⇘P	発生時間：15
ダメージ：40	持続時間：5
攻撃属性：中段	硬化時間：41

カウンターヒット時のみ有効

旋風蹴り（せんぷうげ）

⇖K



条件	カウンターヒット・鷹嵐以外 アンジュレーションは昇り以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

起き上がり下段蹴りを潰した際は確実にヒット。おとなしいが割と派手なコンボだ。
円月蹴りがヒットしたら、とりあえず入力しておくのも…。

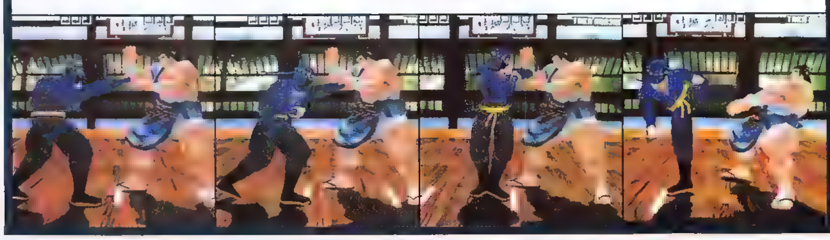
TECHNICAL CHECK

円月蹴り（えんげつげり）

コマンド：⇙K+G	発生時間：30
ダメージ：35	持続時間：4
攻撃属性：中段	硬化時間：23（敵ガード40）

散弾螺旋裏蹴り（さんだんらせんうらげ）

PP⇦PK



裏蹴りの硬化が終わると同時に入力

流影脚（りゅうえいきゃく）

⇨⇨K



条件	鷹嵐限定
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

返し技でPが入れば流影脚までヒットする、鷹嵐限定コンボ。このコンボを2回決めれば負ける気がしない。

円月蹴り（えんげつげ）

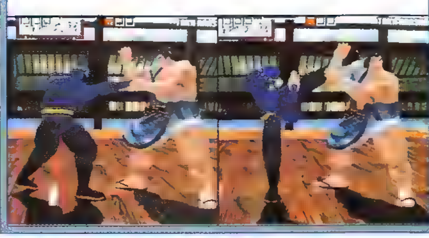
⇙K+G



カウンターヒットでなければ…

葉重ね（はがさ）

PK



条件	ノーマルヒット 鷹嵐限定
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

カウンターヒット以外のときに有効となるコンボ。本当だったらここから散弾螺旋裏蹴りといきたいが、この状態のときはつながらないので注意。

TECHNICAL CHECK

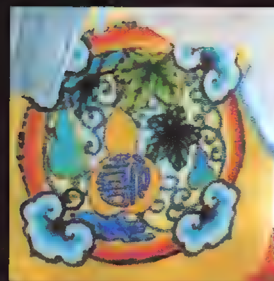
流影脚（りゅうえいきゃく）

コマンド：⇨⇨K
ダメージ：20～30
攻撃属性：下段
発生時間：27
持続時間：4
硬化時間：36

舜帝

連続技









SHUN TECHNICAL DATA

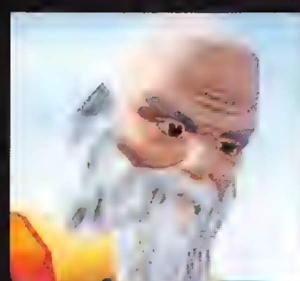
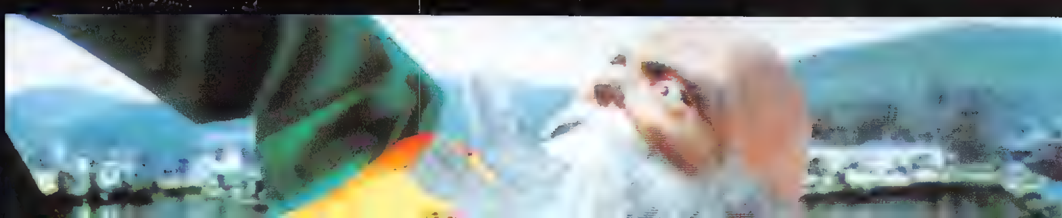
P発生時間：9フレーム

最速発生時間固有技（コンビネーションの2発目以降は除く）：
　向側後避払手・月牙顎手・仰手挑撃（9フレーム）

最短硬化時間固有技：後伸避払手・（17フレーム）

最大ダメージ打撃技（単発に限る）：
　転身双冲掌（39）

最大ダメージ投げ技：背倒裏肘（20+30+20）

浸歩酔硬手（しんぽすいこうしゅ）

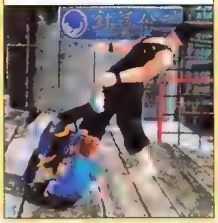
⇦⇘P



1発目の浸歩酔硬手のモーションが解け終わる前に2発目を入力。

浸歩酔硬手（しんぽすいこうしゅ）

⇦⇘P



これまた同様に…。

浸歩酔硬手（しんぽすいこうしゅ）

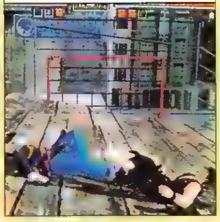
⇦⇘P



後は⇧に入れっぱなしでPボタン連打でOK。

転宙落脚（てんちゅうらくきゃく）

⇧P



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外 要アンジュレーション 要飲酒
難易度	EASY ★★★★☆ HARD（4.5）
ダメージ	0 100 200

舜帝の技の中でも一際インパクトの大きい浸歩酔硬手を3回も叩き込むという荒技。条件がかなり厳しいが葵、パイあたりには…。

挑腕栽手（ちょうわんさいしゅ）

⇩⇘⇨P⇦P



TECHNICAL CHECK

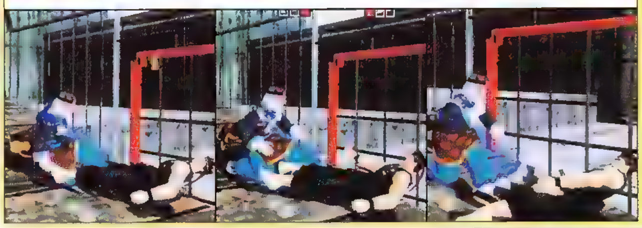
浸歩酔硬手（しんぽすいこうしゅ）

- コマンド：⇦⇘P
- ダメージ：23
- 攻撃属性：中段
- 発生時間：16
- 持続時間：2
- 硬化時間：33

⇧PでもOK。

連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）

⇩P+K K K



条件	カウンターヒット ハの字スタート 中量級まで・要飲酒 要アンジュレーション
難易度	EASY ★★★★☆ HARD（4.5）
ダメージ	0 100 200

この空中コンボもかなり条件が厳しいので、使い所は限られてくるであろう。一生に一度決められたら…といった類のものだ。

低踏脚（ていとうきゃく）

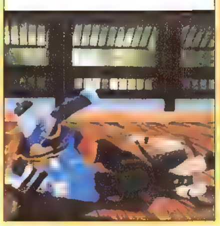
敵背後⇩K



相手が浮いたのを確認して入力。

浸歩酔硬手（しんぽすいこうしゅ）

⇦⇘P



転宙落脚（てんちゅうらくきゃく）

⇧P



条件	カウンターヒット ハの字スタート 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

振り向いた時に意外に使えるのが低踏脚（敵背後⇩K）。相手の中段キックなどにカウンターヒットすれば狙う価値アリ。

浸歩酔硬手（しんぽすいこうしゅ）

⇦⇘P



挑腕栽手（ちょうわんさいしゅ）

⇩⇘⇨P⇦P



浸歩酔硬手（しんぽすいこうしゅ）

⇦⇘P



転宙落脚（てんちゅうらくきゃく）

⇧P



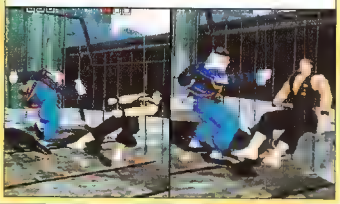
条件	カウンターヒット 正位置スタート 鷹嵐以外・要飲酒 要アンジュレーション
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

拾えなさそうで拾ってしまうこの空中コンボ。これだけ叩き込める…ということはアンジュレーションがからんでくるワケだが…。

真下を意識しつつ入力。

挑腕栽手（ちょうわんさいしゅ）

⇩⇘⇨P⇦P



TECHNICAL CHECK

挑腕栽手（ちょうわんさいしゅ）

コマンド：⇩⇘⇨P⇦P
ダメージ：28+18
攻撃属性：中・上
発生時間：13・15
持続時間：3・2
硬化時間：25・24

連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）

⇩P+K K K



条件	カウンターヒット 正位置スタート 中量級まで・要飲酒 要アンジュレーション
難易度	EASY ★★★★★ HARD
ダメージ	0 100 200

かなり忙しい空中コンボだが、恐らく今のところこれが最多段かも…。条件もかなり厳しく実戦で使うのは夢のまた夢だろう。

ダメージをとるか酒をとるか

今回取り上げた連続技に含まれるダウン攻撃のほとんどが連環前旋掃腿となっている。何故コマンド的に簡単な⇧Pの転宙落脚ではないのか？またダメージを考えてもカウンターヒットする可能性のある転宙落脚の方が得であるにも関わらずにだ。

これにはいくつかの理由があるのだが、最大の理由は"酒"だ。転宙落脚で追い打ちを行った場合、舜帝も自らダウンしてしまうので、その後の展開は仕切り直しとなる。起き攻めが必ずしも戦いを左右することのなくなったＶＦ３では「起き攻めを強要される」ことのない転宙落脚はある意味有効と言えるかもしれない。しかしこの行動は"酒"を飲むチャンスを見逃していることになっているのだ。その点、連環前旋掃腿で追い打ちを行った場合は、酒を飲むことが可能なのだ。ただ気を付けなければならないのが、相手の起き上がり攻撃をくらってしまう危険性があるため、一歩下がってから仰飲酒（⇩Ｐ＋Ｋ＋Ｇ）を行うなどの工夫が必要となってくる。よって酒を飲めるチャンスがあるのを見逃して

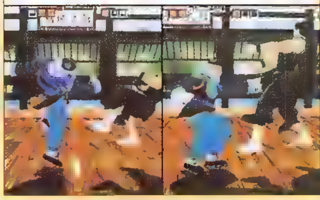


ジャッキー・チェンっぽくってカッコイイけど…

しまうのは酔拳使いとして余りに惜しいので可能な限り追い打ちは連環前旋掃腿にしておいた。

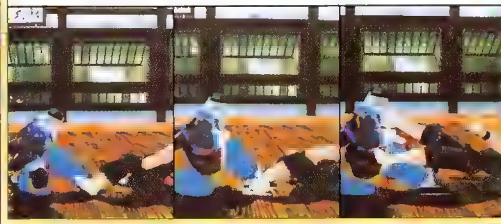
挑腕栽手（ちょうわんさいしゅ）

⇩⇘⇨P⇦P



連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）

⇩P+K K K



条件	カウンターヒット ハの字（挑腕撩拳） 正位置（挑腕栽手） 鷹嵐以外・要飲酒
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

じじいの空中コンボの中でも比較的決めやすくかつ大ダメージも狙えるのがコレ。葵、パイ、サラには積極的に狙っていきたい。

挑腕撩拳（ちょうわんりょうけん）or挑腕栽手（ちょうわんさいしゅ）

⇩⇘⇨P or ⇩⇘⇨P⇦P



やや先行入力気味でもOKだぞ。

挑腕～を入力したらすぐに⇘方向に入れっぱなしに。

浸歩酔硬手（しんぽすいこうしゅ）

⇦⇘P



転宙落脚（てんちゅうらくきゃく）

⇧P

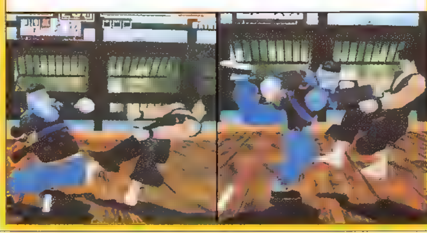


条件	カウンターヒット 鷹嵐以外 要飲酒
難易度	EASY ★★½☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

挑腕～スタートの空中コンボは様々あるが、この浸歩酔硬手に繋げるのは割と簡単で初心者にもオススメ。見た目もカッコイイしね。

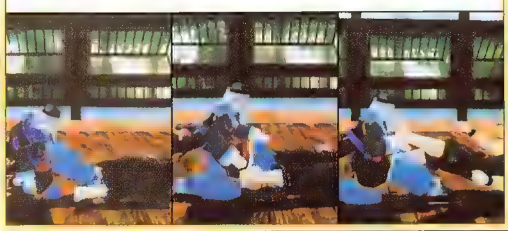
仰飲仙手（ぎょういんせんしゅ）

⇘P P+K



連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）

⇩P+K K K



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外 要飲酒
難易度	EASY ★★★½☆ HARD
ダメージ	0 100 200

挑腕～で浮かした後、高確率で空中コンボを拾ってくれるのが仰飲仙手。コマンド入力に若干のコツがいるので注意。

空中コンボにおける足位置の秘密

ある程度ＶＦ３をやり込めば、「アレ？さっきこの空中コンボ入ってたのになぁ…」といった状況が出てくると思う。キャラクターの違いやアンジュレーションがからんでくる場合なら見た目ですぐにわかると思うが、実は空中コンボの成否にはキャラクターの足位置が重要に関わってくるのだ。

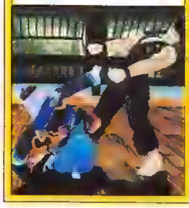
例えば舜帝の代表的な技に挑腕栽手があるが、この技は足位置がハの字だと２発目がすかってしまう（例外としてウルフ、ジェフリーには入る場合もある）。このことから挑腕～で攻めたい場合は、正位置だったら挑腕栽手、ハの字だったら挑腕撩拳という風に使い分けるのがベストだ。また正確な空中コンボを行うためには常に足位置を正位置（この場合ラウンド開始直後の位置を指す）にしておいた方がいいだろう。方法は足位置が変わったら、ただ歩けばよい（しゃがみ歩きでも可）。そこから相手の足位置の変わる技（ヒザ系や起き上がり中段攻撃など）を覚えて、攻撃を仕掛けると冷静な判断が下しやすいぞ。あと注意して欲しいのがエスケープで軸がずれてしまった場合。この時は通常の条件では空中コンボが入らない場合があるのだ(ウーン逆になるっぽいけど…)。



軸ズレのコンボは通常と逆の条件？

浸歩酔硬手（しんぽすいこうしゅ）

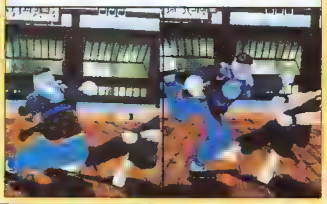
⇦⇘P



仰飲～はレバー入れ重要。

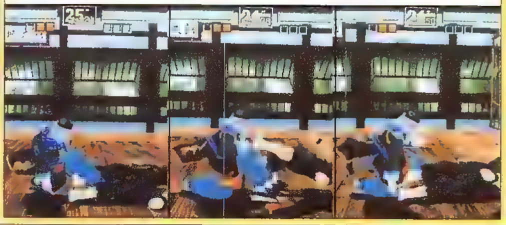
仰飲仙手（ぎょういんせんしゅ）

⇘P P+K



連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）

⇩P+K K K



条件	カウンターヒット 正位置スタート 鷹嵐以外・要飲酒
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

足が正位置の時に浸歩酔硬手をヒットさせたなら、迷わず狙っていって欲しい。ウルフ、ジェフリーといった重量級にもOKだぞ。

挑腕撩拳（ちょうわんりょうけん）

⇩⇘⇨P



挑腕栽手（ちょうわんさいしゅ）

⇩⇘⇨P⇦P



挑腕撩拳（ちょうわんりょうけん）

⇩⇘⇨P



転宙落脚（てんちゅうらくきゃく）

⇧P



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外・要飲酒 要アンジュレーション
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

なかなかの多段ヒットコンボで鷹嵐以外には全キャラ決まる。が、アンジュレーションがからんでくるため、実戦ではチト厳しいかも…。

阿仙廻脚（あせんかいきゃく）

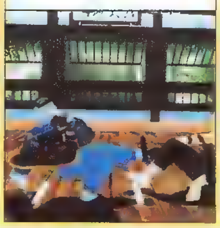
⇦⇦K



阿仙廻脚の硬直を見極め⇘Kを目押し。

低踏脚（ていとうきゃく）

敵背後⇩K



条件	カウンターヒット 正位置スタート 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

かなり酔拳ぽいので、その筋が好きな人はどーぞ…といったところ。低踏脚に行かずにダウン攻撃でも面白い。新宿で多数発生…。

TECHNICAL CHECK

連環前掃旋腿（れんかんぜんそうせんたい）

コマンド： ⇩P+K K K	発生時間： 24・23・20
ダメージ： 10+10+10	持続時間： 2・3・3
攻撃属性： 下・下・下	硬化時間： 31（敵ガード41）

コマンド入力一口メモ

舜帝の空中コンボとして何かと役立つ仰飲仙手（⇘PP+K）であるが、この技を入力する際に若干のコツが必要なので説明しておこう。

相手を浮かした時に素直に⇘PP+Kと入力してやると追い打ち攻撃である螺旋酔肘が出てしまう。この暴発を防ぐには、浮かし技、つまり挑腕～などの技を入力したらすぐにレバーを⬊方向に入れる必要があるのだ。その後、浮かし技の硬直が解け終わる頃にPを入力してやれば仰飲仙手は完成されるハズだ。慣れてくれば常にレバーを⬊方向に入れるクセがつき、特定の浮かし技の後だけではなくいろいろな浮かし技の後にも対応できるようになるぞ。

その他にありがちなミスとして、転身繰胯（⇘P＋G）後の挑腕～が横寝になってしまうケース。これは転身繰胯の⇘部分のコマンドが残り、その後の挑腕～のコマンドである⇩⇙⇦という部分とが繋がって⇘⇩⇙⇦となってしまい、横寝のコマンドと認識されやすくなるために起こる現象である。これの対応策は、転身繰胯のコマンドを入力したら１度ニュートラルに戻し挑腕～を入力



この後１度ニュートラルに戻すかGを押そう。

するか、Gボタンでキャンセルしてから挑腕～を入力すれば大丈夫だ。

SHUN DI

龍尾脚（りゅうびきゃく）

⇧K



伏挑撃（ふくちょうげき）

⇩P



レバー⬇方向に入れたままK＋Gを入力。

旋風掃腿（せんぷうそうたい）

⬇（⇘）K+G

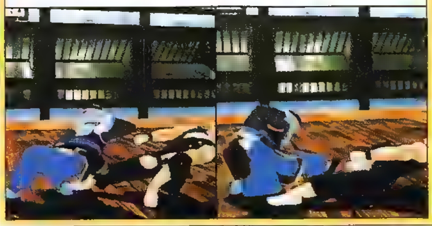


条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

龍尾脚がカウンターヒットした場合は背旋肘廻下脚よりもこちらの方が高ダメージ。下P一発ながら見る人が見ると結構マニアック。

背旋肘廻下脚（はいせんちゅうかいきゃく）

⬇⇗（⇗）PK



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★☆☆ (2.5) HARD
ダメージ	0 100 200

意外に知らない人がいるこの空中（？）コンボ。ダメージは若干割安ながら見た目はこちらの方がいいという意見もチラホラ。

アンジュレーションにより若干タイミングをとる必要がある。

宙舞双転脚（ちゅうぶそうてんきゃく）

⇨⇨K



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★☆☆ (2.5) HARD
ダメージ	0 100 200

相手がバウンドしたところを宙舞双転脚で拾うモノ。ＶＦ２時代にお馴染みだったこのコンボも３では若干パワーダウン…惜しい。

TECHNICAL CHECK

龍尾脚（りゅうびきゃく）

コマンド：⇧K
ダメージ：26
攻撃属性：中段
発生時間：14
持続時間：4
硬化時間：29

こんな場合も空中コンボのチャンス！

今回取り上げた空中コンボのほとんどで実戦をフォローできると思うが、他にもいくつかあるので載せておこう。

舜帝の技に向側後避払手（⇖ＥＰ）があるが、この技が相手にカウンターヒットした場合空中コンボを叩き込めるチャンスがあるのだ。主に相手の技が１度地上から離れる技（ヒザ系の打撃技）をすかして払手が入った時が空中コンボの狙い目となり、その際仰飲仙手や浸步酔硬手、側端脚などを叩き込むことができる。またその後の追い打ちで連環前旋掃腿や転宙落脚も入るのでチャンスがあったら狙ってもらいたい。

他に相手の起き上がり下段攻撃に栽下腿（⇩⇗Ｋいわゆる小ジャンプキック）をカウンターヒットさせた場合も他の空中コンボと同様、挑腕栽手や仰飲仙手、地味なところでは伏挑撃といった技を当てて、追い打ちを決めていくことが可能だ。



何かとカウンターヒットすることの多い⇖ＥＰ。



起き攻めに結構使える栽下腿。

側端脚（そくたんきゃく）

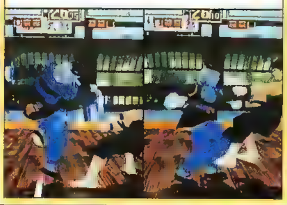
⇘K



ハの字の場合は挑腕栽手へ…

挑腕栽手（ちょうわんさいしゅ）

⇩⇘⇨P⇦P



月牙叉撃（げつがさいげき）

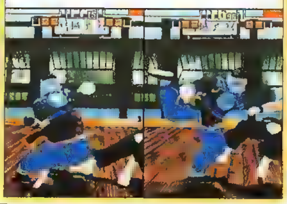
⬇⇨P



正位置の場合は仰飲仙手へ…

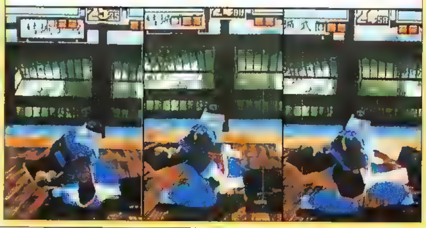
仰飲仙手（ぎょういんせんしゅ）

⇘P P+K



連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）

⇩P+K K K



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外・要飲酒
難易度	EASY ★★★½ HARD
ダメージ	0 100 200

側端脚と月牙叉撃に関しての空中コンボは、ほぼ同レベルと考えてもらっていいだろう。足位置に注意してコンボを叩き込もう。

挑腕栽手（ちょうわんさいしゅ）

⇩⇘⇨P⇦P



壁から跳ね返り高く浮いたのを確認してから各コンボを入力。

転身双冲掌（てんしんそうちゅうしょう）

⇨P+K

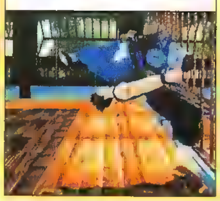


条件	壁際限定（相手正面に壁） 鷹嵐以外 要飲酒
難易度	EASY ★★★★ HARD
ダメージ	0 100 200

相手が壁にバウンドした場合、ダメージ狙いでもいいが、転身双冲掌で酒数値を稼ぐという手もあるので覚えておこう。

騰空飛天砲（とうくうひてんほう）

⇨⇨P+K



条件	壁際限定（相手正面に壁） 鷹嵐以外 要飲酒
難易度	EASY ★★★★½ HARD
ダメージ	0 100 200

舜帝にとって不可欠(?)なお笑いコンボの1つ。当てるメリットとは？そう、これは自己満足の世界、他人には理解されないのだ！

何仙臀打（かせんでんだ）

⇨PK



条件	壁際限定（相手正面に壁） 鷹嵐以外 要飲酒
難易度	EASY ★★★★ HARD
ダメージ	0 100 200

これまた、自己満コンボ。めったにないチャンスなのに魅せ技に走ってしまう…そんな生粋の舜帝使いに使って欲しいですな。

TECHNICAL CHECK

月牙叉撃（げつがさいげき）

コマンド： ⬇⇨P	発生時間： 16
ダメージ： 30	持続時間： 1
攻撃属性： 中段	硬化時間： 34

SHUN DI

転身操膀
⇘P+G



→ 相手の背後に回りきらないうちに先行入力で挑腕栽手を…。

挑腕栽手
⇩⇘⇨P⇦P



挑腕撩拳
⇩⇘⇨P



→ 連環前旋掃腿は届かないので⇧Pで追い打ちを。

転宙落脚
⇧P



条件	リオン・舜帝を除く 軽量級限定 要飲酒
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD（2.5）
ダメージ	0 100 200

相手が女性キャラ、つまり葵、パイ、サラだった場合は迷わずこの空中コンボに繋げよう。安定して高ダメージを狙えるぞ。

浸歩酔硬手
⇦⇘P



→ 追い打ちにいかずに⇩P＋K＋Gで酒を飲んでもいい。

螺旋酔肘
⇘P



条件	鷹嵐以外 要飲酒
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD（2.5）
ダメージ	0 100 200

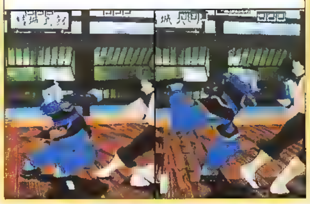
アンジュレーションがからむと入らない場合もあるが、比較的安定して狙っていける。仰飲仙手が出せない時のその場しのぎに…。

挑腕撩拳
⇩⇘⇨P

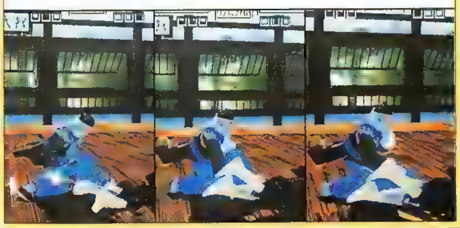


→ 挑腕撩拳の入力が済んだらすぐにレバーを↘方向に…。

仰飲仙手
⇘P P+K



連環前旋掃腿
⇩P+K K K



条件	鷹嵐以外 要飲酒
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

もはや定番になりつつあるこの連続技だが、仰飲仙手の入力にはくれぐれも注意しよう。挑腕栽手を入力したらすぐに↘方向にね。

ワンパはつまんないアナタに

転身繰膀からの挑腕～は確定技であるが故に相手もあきらめて突っ立っている場合が多い。もちろん挑腕～につなぐのがベストに違いないが、たまにはパターンを変えてみるのも面白いぞ。

まず高確率で決まるのが背後投げの権鐘離。酔八仙の名を戴いたこの技を使うまたとないチャンス、しかも酒付きときたら狙わない手はない。

その他には少し時間をずらして相手の後ろ攻撃を誘いそれに対して挑腕～や浸歩酔硬手でカウンターを狙ったり、ターンロースピンキックを持つブライアント兄妹には栽下腿（⇩⇙K）を重ねてみたりといったこともできる。また相手がエスケープするようならもう一度転身繰膀で背後をとってひとときの「心理的優越感」に浸ってみるのもいいだろう（実はこういった"余計なこと"は相手に対してプレッシャーになったりもする…？）。ただ真面目な相手にはホドホドにね（嫌われちゃうかも…）。



…お約束の挑腕もいいけど



たまには背後投げもネ





リオン



連続技

LION TECHNICAL DATA

P発生時間：10フレーム
最速発生時間固有技（コンビネーションの2発目以降は除く）：
盤肘（11フレーム）
最短硬化時間固有技：勾手連捶（18フレーム）
最大ダメージ打撃技（単発に限る）：箭疾歩（35）
最大ダメージ投げ技：
貼身双勾手（10+15+15+30）







疾歩昇穿手（しっぽしょうせんしゅ）

⬇⇨P



斧刃連端脚（ふじんれんたんきゃく）

⇨⇨KK



条件	カウンターヒット
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

疾歩昇穿手がカウンターでヒットし、相手が浮いたときのみ入れることができる空中コンボ。

TECHNICAL CHECK

疾歩昇穿手（しっぽしょうせんしゅ）

- コマンド：⬇⇨P
- ダメージ：24
- 攻撃属性：中段
- 発生時間：13
- 持続時間：2
- 硬化時間：26

統捶（とうすい）

P



盤肘（ばんちゅう）

⇨P



軌腿（あつたい）

⇩K

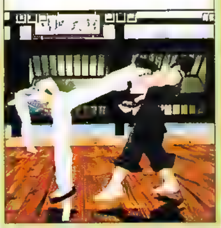


条件	カウンターヒット ジェフリーのみハの字スタート 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

浮かせた後に立ちP→肘とつなげるところが普通にやると、PPに化けやすいので立ちP後にGボタンを入れると確実だ。

後蹴腿（こうしゅうたい）

⇦⇦K



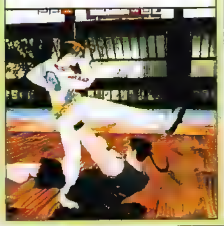
背身尖掌（はいしんせんしょう）

敵背後、振り向き後すぐP+K



斧刃連端脚（ふじんれんたんきゃく）

⇨⇨KK



条件	カウンターヒット 中量級まで
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

かなり威力が期待できる空中コンボ。ラウ、ジャッキーまではかろうじて入れることができるがアキラはハの字スタートでないとだめ。

盤肘（ばんちゅう）

⇨P



軌腿（あつたい）

⇩K



条件	カウンターヒット 中量級まで
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

たくさんの技がつながる空中コンボだが、威力はイマイチ。軽いキャラであれば盤肘のまえに立ちPを入れることも可能。

TECHNICAL CHECK

背身尖掌（はいしんせんしょう）

- コマンド：敵背後、振り向き後すぐP+K
- ダメージ：14
- 攻撃属性：上段後ろ攻撃
- 発生時間：15
- 持続時間：4
- 硬化時間：16

しっぽしょうせんしゅ
疾歩昇穿手

⬇⇨P



しゃがみダッシュで近寄る。

しっぽしょうせんしゅ
疾歩昇穿手

⬇⇨P



ばんちゅう
盤肘

⇨P



あつたい
軌腿

⇩K

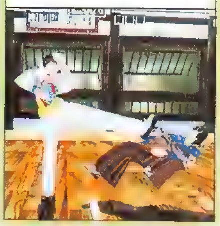


条件	カウンターヒット 葵限定
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

疾歩昇穿手を２回ヒットさせてからの空中コンボ。２回目の疾歩昇穿手はしゃがみダッシュからでないと当たらないので注意。

ふじんきゃく
斧刃脚

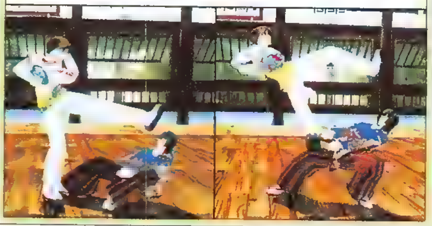
⇨⇨K



レバー入力⇨⇨を入れた後ボタンを遅めに押す。

ふじんれんたんきゃく
斧刃連端脚

⇨⇨KK



条件	カウンターヒット 葵限定
難易度	EASY ★★★★★ HARD
ダメージ	0 100 200

葵限定の非常に難しい空中コンボ。始めの斧刃脚を入れたあと、斧刃連端脚を入れるときにボタンを少し遅めにおすことがポイント。

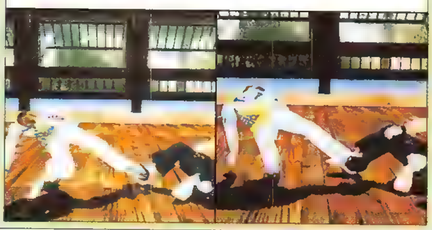
らくげきしょう
落撃掌

⇘PP



ぜんそうたい
前掃腿

⇩KK

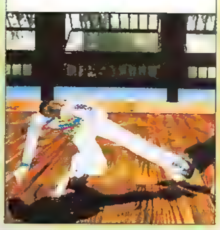


条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

リオンの基本的なコンボ。落撃掌がヒットしたとき、相手によっては多少遅めに出さないと当たらないことがある。

あつたい
軌腿

⇩K



らくせんしゅ
落穿手

⇘P



条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

威力的に考えると前掃腿で追い打ちをしたほうがいいのだが、足位置を変えたくないときにはオススメ。

TECHNICAL CHECK

後蹴腿（こうしゅうたい）

コマンド：	⇦⇦K	発生時間：	11
ダメージ：	25	持続時間：	2
攻撃属性：	上段	硬化時間：	28

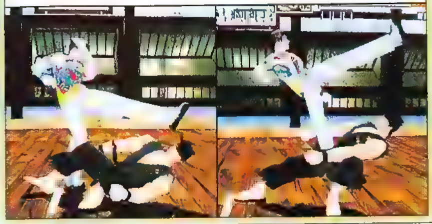
後蹴腿（こうしゅうたい）
⇦⇦K



背身尖掌（はいしんせんしょう）
敵背後、振り向き後すぐP+K



斧刃連端脚（ふじんれんたんきゃく）
⇨⇨KK



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0　100　200

後蹴腿がヒットしたら一番威力のある空中コンボ。背身尖掌を出すのは先行入力でないと出すことができないので注意したい。

盤肘（ばんちゅう）
⇨P



軌腿（あつたい）
⇩K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0　100　200

背身尖掌のあとに、斧刃連端脚の入力が遅れたときなど、すぐに切り替えることができるので使いやすい。軌腿後には落穿手を狙おう。

統捶（とうすい）
P



斜歩斜掃捶（しゃほしゃそうすい）
⇩P+E



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0　100　200

背身尖掌までヒットしたらあとはいろいろな技をいれられるのだが、こんな技も入るということで紹介してみた。（通称ボボコンボ）

背連穿掌（はいれんせんしょう）
敵背後P



背連穿掌からの連環穿掌（はいれんせんしょう　れんかんせんしょう）
PPP



条件	カウンターヒット 軽量級まで
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0　100　200

後蹴腿の後の背身尖掌が失敗したときに変化させるのがいい。背連穿掌はボタン１回で２発のパンチが出るので覚えておこう。

擺下尖転（はいかせんてん）

⇘P+G



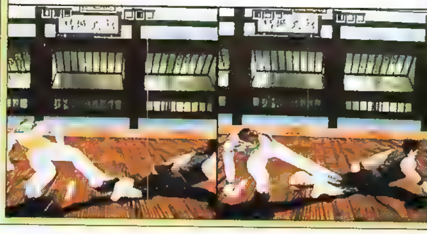
縦跳穿掌（じゅうちょうせんしょう）

⇧P+K



前掃腿（ぜんそうたい）

⇩KK



条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

擺下尖転からの連続技で一番確実なのがこのコンボだ。威力は少ないが、確実という点においては信頼性がある。

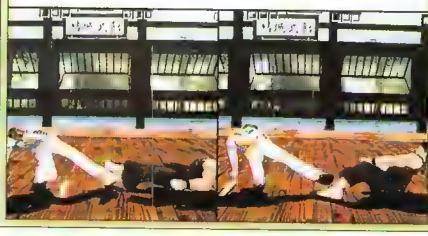
落撃掌（らくげきしょう）

⇘PP



前掃腿（ぜんそうたい）

⇩KK



条件	落撃掌を返されないこと
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

擺下尖転からの連続技で一番威力がある連続技。しかし、上段返し技をもっているキャラは落撃掌を返せるので注意。

斧刃連端脚（ふじんれんたんきゃく）

⇨⇨KK



条件	落撃掌が背中にヒットしたときのみ
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

落撃掌をヒットさせたとき相手が後ろ向けにダウンしたら、バウンドを拾う感じに斧刃連端脚をヒットさせることができる。

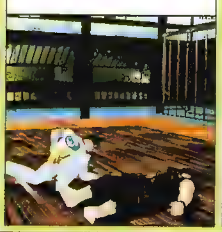
貼身双勾手（てんしんそうこうしゅ）

⇨⇘⇩⇙⇦P+G



落穿手（らくせんしゅ）

⇘P



条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

連続技ではないのだが、貼身双勾手が決まったときに、Eボタンを押すと相手の近くまでダッシュしてくれるので落穿手が入れやすい。

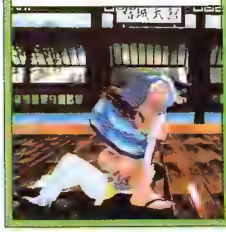
TECHNICAL CHECK

貼身双勾手（てんしんそうこうしゅ）

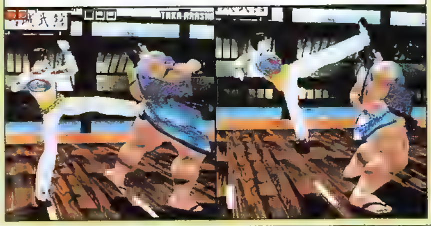
コマンド：⇨⇘⇩⇙⇦P+G	発生時間：14
ダメージ：10+15+15+30	持続時間：80
攻撃属性：投げ	硬化時間：1

LION RAFALE

擺下尖転（はいかせんてん）
⇘P+G



斧刃連端脚（ふじんれんたんきゃく）
⇨⇨KK



軌腿（あつたい）
⇩K



TECHNICAL CHECK

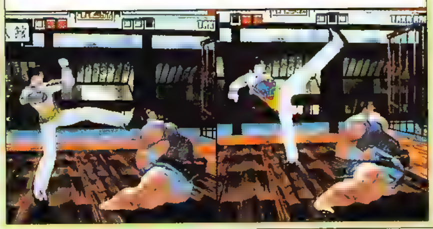
擺下尖転（はいかせんてん）

コマンド：⇘P+G
ダメージ：0
攻撃属性：投げ
発生時間：10
持続時間：39
硬化時間：1

疾歩昇穿手（しっぽしょうせんしゅ）
⬇⇨P



斧刃連端脚（ふじんれんたんきゃく）
⇨⇨KK



条件	鷹嵐限定
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0　100　200

擺下尖転後の斧刃連端脚は鷹嵐の背中にヒットしないとなりたたないので注意が必要。あとは技を普通につなげるだけでOK。

登山翻車脚（とざんほんしゃきゃく）
⬇⇨P+G



前掃腿（ぜんそうたい）
⇩KK



条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0　100　200

投げ技である登山翻車脚がキマったときには、追い打ちとして前掃腿を入れることができる。威力はかなりあるので覚えておこう。

TECHNICAL CHECK

前掃腿（ぜんそうたい）

コマンド：⇩KK
ダメージ：12+20
攻撃属性：下・下
発生時間：18・17
持続時間：2・3
硬化時間：27・33

擺下尖転のあとに…

リオンの新しい技で擺下尖転があるが、直接ダメージを与える投げ技ではなく、相手の股をくぐって背後に回るというものだ。

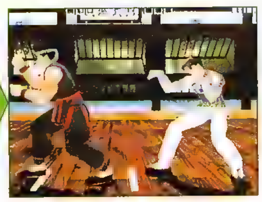
連続技の紹介でもしたが、確実に入れることができる技が3種類ほどあるのでどれを入れるかは個人差がある。威力を重視する人もいれば、確実にダメージを奪うためのコンボを狙ってくる人もいる。

技1つで、こうも人の性格がでるゲームも珍しい。

基本的には、擺下尖転のあとに落撃掌を狙っていくのがいいと思うのだが・・・他にも擺下尖転の後に、しゃがみダッシュからの背後投げや、疾歩昇穿手を狙うこともできるのでおもしろい。こういった技でいろいろなことを考えるのは非常におもしろくVFの魅力であると思う。



擺下尖転の後に…



君は何をいれる？

LION RAFALE

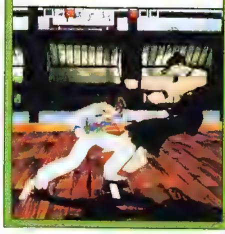
TECHNICAL CHECK

せんしっぽ
箭疾歩

コマンド：⇨⇨P
ダメージ：35
攻撃属性：中段
発生時間：27
持続時間：2
硬化時間：26

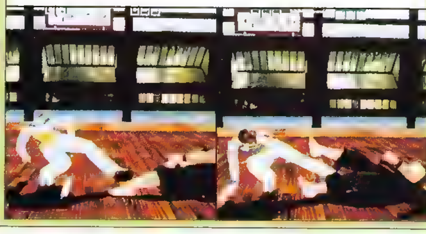
せんしっぽ
箭疾歩

⇨⇨P



ぜんそうたい
前掃腿

⇩KK

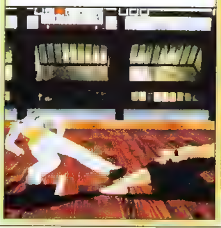


条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0　100　200

基本的な連続技なのだが、箭疾歩がヒットしたときには前掃腿が追い打ちとして入れられるのを覚えておいてほしい。

あつたい
軌腿

⇩K



らくせんしゅ
落穿手

⇘P

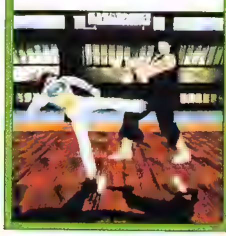


条件	
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0　100　200

先程のコンボを途中で分岐させ、足位置が変わるのを防ぐ。穿疾歩からのコンボは盤肘連環手からでも入るので覚えておこう。

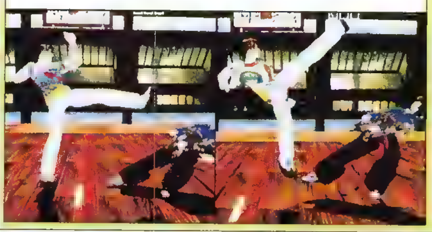
だんたい
弾腿

⇘K



ふじんれんたんきゃく
斧刃連端脚

⇨⇨KK



条件	カウンターヒット 葵限定
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0　100　200

葵限定のコンボだが、カウンターがキックカウンターでないと入れることはできない。斧刃連端脚の出すタイミングがシビア。

ばんちゅう
盤肘

⇨P



あつたい
軌腿

⇩K



条件	カウンターヒット (浮けばいい)
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0　100　200

相手が弾腿で浮いたときには、安定コンボとしてこれぐらいは入れられるようにしておこう。軌腿後には落穿手を狙うのが基本。

LION RAFALE

騰空撃掌（とうくうげきしょう）

⇗P



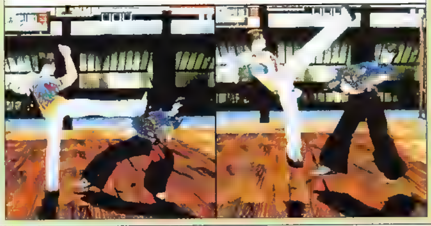
斧刃脚（ふじんきゃく）

⇨⇨K



斧刃連端脚（ふじんれんたんきゃく）

⇨⇨KK



条件	葵限定
難易度	EASY ★★★★★ HARD
ダメージ	0 100 200

あまり使わない騰空撃掌だが、ヒットすると相手はのけぞるようにダウンする。そこに斧刃脚→斧刃連端脚をいれるのだ。

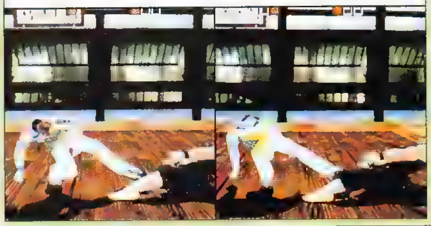
盤肘連環手（ばんちゅうれんかんしゅ）

⇨PP



前掃腿（ぜんそうたい）

⇩KK



条件	盤肘連環手がヒットしたら
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

基本的には前疾歩が当たったときと同じでOK。盤肘連環手は連続技ではないが知っておいてほしい。

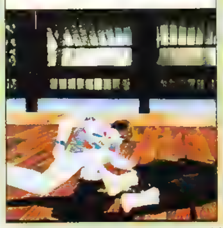
軌腿（あつたい）

⇩K



落穿手（らくせんしゅ）

⇘P



条件	盤肘連環手がヒットしたら
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

基本的には先程の連続技でいいが、足位置が気になる人はこちらのコンボで調節するのがいいだろう。

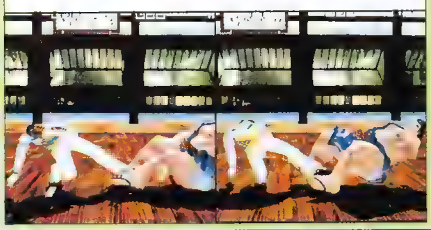
連環穿掌（れんかんせんしょう）

PPP



前掃腿（ぜんそうたい）

⇩KK



条件	鷹嵐限定
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

連環穿掌で相手がダウンしたら、普通何も入れることができないが、鷹嵐にだけは追い打ちとして前掃腿を入れることができる。

葵





連続技





AOI TECHNICAL DATA

P発生時間：9フレーム
最速発生時間固有技（コンビネーションの2発目以降は除く）：
中段肘当（11フレーム）
最短硬化時間固有技：二連突（15フレーム）
最大ダメージ打撃技（単発に限る）：衣車（27）
最大ダメージ投げ技：
合気投げ・木の葉落とし・六段帯取（50）

AOI UMENOKOJI

浮桜（ふざくら）
⇨⇨P+K



ノーマルヒットの時は、先行入力を使って最速の両止を出そう。

草薙（くさなぎ）
⇩K+G



縦手刀（たてしゅとう）
⇘P



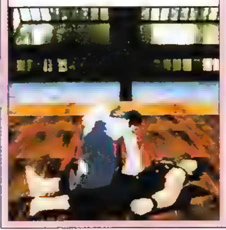
条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

相手の浮いた高さによっては難易度がかなり上がる。が、その分ダウン攻撃を決めるよりもダメージが高い。

両止（りょうし）
⇩⇩P



空勢駒手刀（くうせいこましゅとう）
⇧P



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

浮桜からの連続技の中ではもっとも安定するコンボ。両止を決めるタイミングさえわかれば難しくない。

空勢駒手刀（くうせいこましゅとう）
⇧P



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ☆☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

駒手刀が決まる時は基本的に瓦突蹴りが決まるため、実はあまり必要ない。

空勢瓦突蹴り（くうせいがとつげ）
⇩⬆P



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ☆☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

浮桜ヒット後に確実に、かつ楽にダメージを稼ぐ時に使う。４回当てれば倒せるので威力も合格。

TECHNICAL CHECK

浮桜（ふざくら）

コマンド： ⇨⇨P+K	発生時間： 14
ダメージ： 20	持続時間： 1
攻撃属性： 上段	硬化時間： 22

TECHNICAL CHECK

両止（りょうし）

コマンド： ⇩⇩P	発生時間： 13
ダメージ： 18	持続時間： 2
攻撃属性： 中段	硬化時間： 22

AOI UMENOKOJI

浮桜（ふざくら）
⇨⇨P+K



浮桜ヒット後、先行入力で最速の雷刀破を出そう。

雲蹴り（くもげ）
⇨KK



縦手刀（たてしゅとう）
⇘P



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

浮桜は足の位置が変わらないため、ハの字の時に浮桜がヒットすると軽量級にも雲蹴りが2発決まる。

袖伸剣（そでしんけん）
⇘P



レバーは前に入れっぱなしにしておく。

連突小太刀（れんとつこだち）
PPPK



条件	カウンターヒット 中量級まで
難易度	EASY ★½☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

袖伸剣がヒットし相手を浮かした時の空中コンボ。連突の2発目がすかるためヒット数は4になる。

レバーは前に入れっぱなしにしておく。

連突草薙（れんとつくさなぎ）
PPP⇩K



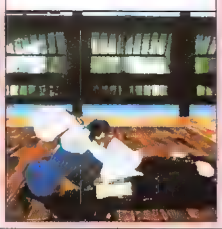
条件	中量級まで
難易度	EASY ★½☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

上の小太刀もそうだが、軽量級に当てた時は前入れのPから始めないと決まりづらい。またどちらも縦手刀まで連続になる。

横周肘当て（おうしゅうひじあて）
➡P+K P



縦手刀（たてしゅとう）
⇘P



条件	中量級まで
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

中量級まで安定して決まる連続技。重量級には上の2つも入らないので、横打でやめて縦手刀を決めるといい。

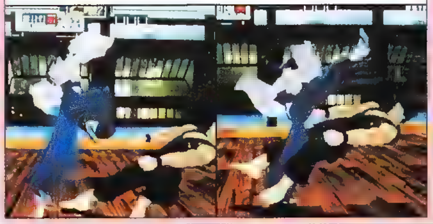
雷刃破（らいじんは）

⇨K



雲蹴り（くもげ）

⇨KK



条件	カウンターヒット 中量級まで
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

雲蹴りが2発とも決まれば結構いいダメージになる。足の位置は基本的に気にしなくていい。

廻り連手（まわりれんしゅ）

⇦⇦P⇩P



条件	カウンターヒット 鷹嵐以外 要アンジュレーション
難易度	EASY ★ HARD
ダメージ	0 100 200

パイステージのように、傾斜が激しい地形限定コンボ。

かなり遊び要素が強く思えるが、まったくの魅せ技。

草薙（くさなぎ）

⇩K+G



条件	カウンターヒット
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

重量級まで決まり、雷刃破の後の先行入力さえ気をつければ高さも考えなくていいので気軽に使える。

TECHNICAL CHECK

雷刃破（らいじんは）

コマンド：	⇨K
ダメージ：	20
攻撃属性：	中段
発生時間：	18
持続時間：	2
硬化時間：	23

TECHNICAL CHECK

袖伸剣（そでしんけん）

コマンド：	⬁P
ダメージ：	23
攻撃属性：	中段
発生時間：	18
持続時間：	3
硬化時間：	25

オレと32文

一般的に、ダウン投げが確定するポイントは、海老折り（投げコンボの上ルート）後と合気投げ後、それと壁投げの半月巴後と認識されている。しかし実はもっとダウン投げが決まる連続技が存在していたのを御存知だっただろうか。

とびきりホットなダウン投げ確定コンボをこの場で借りてお届けしよう。

VSウルフ戦に限る

●ドロップキック→ガード→雲水

●ドロップキック→エスケープ→不動陣

不動陣が確定するところあたりがこの連続技の株を上げている。

●ネックカットキック→ガードorエスケープ→雲水

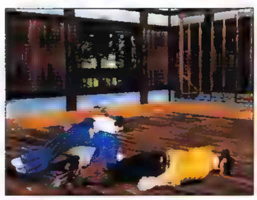
●フライングニールキック→ガード→枝砕き

●フライングニールキック→エスケープ→浮葉陣

ニールキックを避けた後に少し遅らせることで決めることができる連続技。

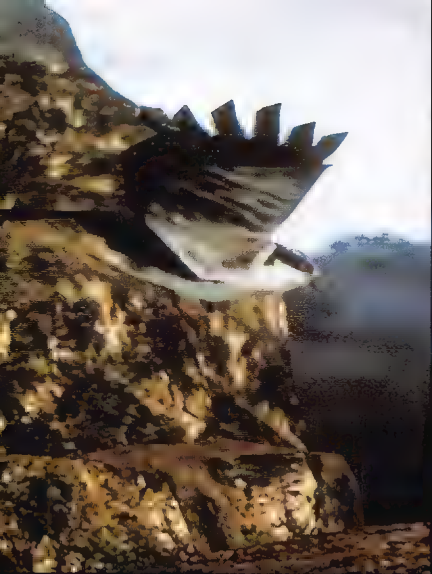
●フランケンシュタイナー→しゃがむ→枝砕き（近距離）or浮葉陣（遠距離）

開始の距離によってダウン投げが変化するので対応する必要がある連続技。決まると格好いい。



入力のコツは、ゆっくり落ちついて、焦ってはダメ。

AOI UMENOKOJI





鷹嵐



TAKA-ARASHI TECHNICAL DATA

P発生時間：12フレーム
最速発生時間固有技（コンビネーションの2発目以降は除く）：
樽砕き・肘当て・双手突き（12フレーム）
最短硬化時間固有技：突っ張り5発目まで（17フレーム）
最大ダメージ打撃技（単発に限る）：
羆爪・鬣龍（20～80）
最大ダメージ投げ技：合掌捻り（30+5+10+15+20）

連続技





TECHNICAL CHECK

勝ち上げ（かちあげ）

コマンド：↘P+K	発生時間：15
ダメージ：28	持続時間：4
攻撃属性：中段	硬化時間：25

勝ち上げ
↘P+K



勝ち上げがカウンターかどうかは音で判別。

勝ち上げ
↘P+K



最も浮くのがここ。何でも入るようになる。

叩き込み（たたきこみ）
⇦P+K



条件	中量級まで 要アンジュレーション
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

はっきり言ってしまえば「お遊び」。叩き込みを連続技に組み込むと、見た目がおもしろそうなので掲せてみました。

勝ち上げ
↘P+K



髷龍（まげりゅう）
⇦⇨P

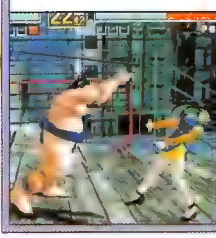


条件	中量級まで 要アンジュレーション
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

最初の勝ち上げにカウンターを伴えなかった場合に、最後の締めとして髷龍で拾う。双手では拾えないので、割と必要性は高い。

ここまで入れるには、必ずカウンターが必要。

勝ち上げ
↘P+K



条件	カウンターヒット 軽量級限定 要アンジュレーション
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

かなり有名な、勝ち上げ最多段連続技。最初がカウンターでないとダメ。鷹嵐を使っている限り、１回は決めたい。

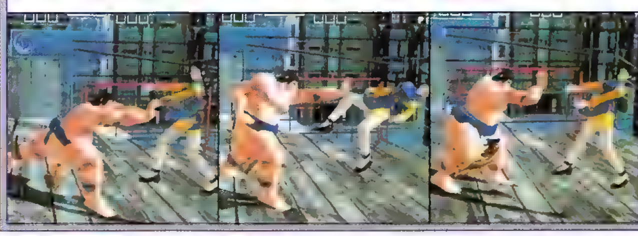
TECHNICAL CHECK

髷龍（まげりゅう）

コマンド：⇦⇨P
ダメージ：20～80
攻撃属性：中段
発生時間：15
持続時間：7
硬化時間：37

最浮力を生かして、こんなことも…。

諸手突っ張り（もろてつっぱり）
⇨⇨PPP



条件	カウンターヒット 軽量級限定 要アンジュレーション
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

しゃがみダッシュをほとんどしなくて、諸手突っ張りのダメージで、勝ち上げ×４とほぼ同等の威力がある。

勝(か)ち上(あ)げ

↘P+K



カウンターならこっちへ…。

勝(か)ち上(あ)げ

↘P+K



勝(か)ち上(あ)げ

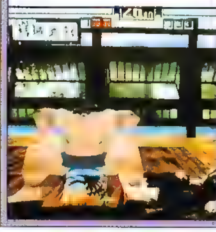
↘P+K



四股の確定は、勝ち上げの浮き時間によるもの。

四股(しこ)

⇩K



条件	カウンターヒット 中量級まで
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

恐らく、これが一番難しいと思う。アンジュを必要としないが、実戦ではなかなか狙いにくい。とにかく最速を心掛けよう。

双手突き(もろてづき)

⇨⇨P



条件	中量級まで
難易度	EASY ★★★★☆ HARD
ダメージ	0 100 200

さすがに、アキラに入れるとなると難しいが、ジャッキーまでなら実戦でも十分に狙える。ただし、アンジュ（低→高）には注意。

TECHNICAL CHECK

双手突き(もろてづき)

- コマンド：⇨⇨P
- ダメージ：20～30
- 攻撃属性：中段
- 発生時間：12
- 持続時間：1
- 硬化時間：34

ノーマルならこっちだ。

双手突き(もろてづき)

⇨⇨P



四股(しこ)

⇩K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

最も実戦的と言えば実戦的。とりあえずはこれで安定して、余裕が出たら上を狙っていこう。

TECHNICAL CHECK

四股蹴り(しこげ)

- コマンド：⇦K
- ダメージ：32
- 攻撃属性：中段
- 発生時間：39
- 持続時間：7
- 硬化時間：40（敵ガード44ヒット54）

あってほしかった相撲技 4

前回、Act.1で好評（？）だった当コラム。今回も「鷹嵐にこんな相撲技があったら良かったのに…」というような妄想を主旨に、続きをやってみたいと思う。

VF3が発売され、この時期になると、さすがにキャラごとの対戦スタイルが確立され、マニュアル化してきた感さえある。もし、そのスタイルを「やることがいっぱいあるキャラ」と「やることがほとんどないキャラ」という2分類化したとしたら、鷹嵐はどちらに入るだろうか。

たいていの人は、後者に入れるはずだ。無論、だから悪いと言うわけではないが「おもしろいキャラ」という称賛は得ることはできないし、もし得ようと思えば、やはり前者に入るに限る。

そこで、単純に何があればそうなれるか個人的に考えた結果、「いなし技」があれば少しは…、と思った。現実の相撲技で、これに該当するのは「肩すかし」だ。戦後の花形的存在であるこの技は昔のように決め手としてではなく、相手の体形を崩すための技として今日多用されるようになった。やり方の概要としては、自分の上半身を前に迫り出し相手を突っ込ませたと同時に引き、肩を押さえ前のめりにさせるというもの。

この技について、ある参考本から引用すると「他の技は多少とも、それを掛ける場合に力士個々の差があり、その力士の特徴を表しているが、肩すかしは、誰が用いても同じ要領でなくてはならない」。いい響きだ。

TAKA-ARASHI

斬撃

⇘⇘P



カウンターなら…。

諸手突っ張り

⇨⇨PPP



これも安定。最高威力。

四股

⇘K



条件	カウンターヒット 軽量級限定
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

操作は非常に簡単だが、入れる状況となると…。斬撃のカウンターかそうでないかの見分けが、結構難しいぞ。

必ず足位置を確認してから、出すように。

双手突き

⇨⇨P



四股

⇘K



条件	正位置スタート 鷹嵐以外
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

斬撃を出す前の足の組み合わせが、必ず正位置。なれれば大丈夫だが、出すと足が入れ替わる技なので、それなりにややこしい。

ノーマルならこっちだ。

髷龍

⇦⇨P



条件	カウンターヒット なら中量級まで
難易度	EASY ★★★☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

まあ、これは考えなくてもよい。そこそこの高度が得られれば、髷龍も入るという程度。威力も四股の分低いしね。

最安定。ダウン間合いに注意。

四股蹴り

⇦K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ☆☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

超安定。初めのうちは、これで確実なダメージを求めるといいだろう。ただし、相手が近くでダウンしたら、四股蹴りがすかる恐れが…。

TECHNICAL CHECK

残撃（ざんげき）

コマンド：⇘⇘P	発生時間：21
ダメージ：32	持続時間：3
攻撃属性：中段	硬化時間：32

TECHNICAL CHECK

諸手突っ張り（もろてつっぱり）

コマンド：⇨⇨PPP	発生時間：12・13・8
ダメージ：20~30+14+14	持続時間：1・3・2
攻撃属性：中・上・上	硬化時間：34・25・25

TAKA-ARASI

鬼殺し（おにごろし）
⇘P



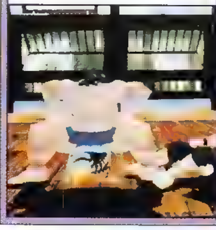
必ず立ちPより上のカウンター。でないと浮かないぞ、鬼殺しは。

勝ち上げ（かちあげ）
➘P+K



状況によっては、欲を出していくのもよい。

四股（しこ）
⇘K

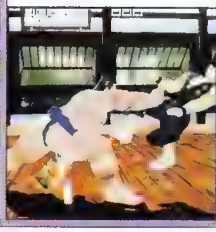


条件	中量級まで
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

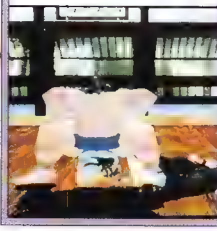
鬼殺しから勝ち上げにもいけるんだぞ、ということを知っておいてもらいたい。アンジュやカウンターが伴ったら、ここから…。

四股を考えれば…。

双手突き（もろてづき）
⇨⇨P



四股（しこ）
⇘K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ☆☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

せっかく鬼殺しで浮いてもらったのに、少しの捻りもないが、安定していて実戦的なのは確か。しかも鷹嵐以外の全キャラに入る。

絶対に先は期待できないが、見た目はいい。

肘当て叩き
⇨PP



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ☆☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

上の連続技に比べれば、見た目が少々良くなる。ダメージも同等だが、これより先にまったくつながる可能性がないのはマイナス。

簡単だし、確定はしないがカウンター攻撃は狙える。

丸太膝（まるたひざ）
⇨K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ☆☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

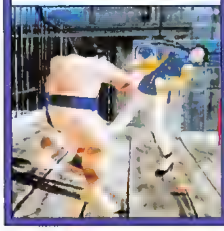
このページで、最もいらない連続技。一応、鬼殺し後が最も安定して丸太膝が入るので載せてみた。勝ち上げで浮かせても入るが…。

TECHNICAL CHECK

鬼殺し（おにごろし）

コマンド：⇘P
ダメージ：21
攻撃属性：中段
発生時間：13
持続時間：2
硬化時間：24

鬼殺し
⇘P



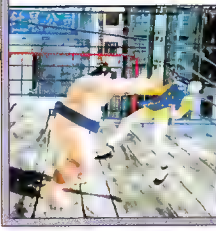
勝ち上げ
➘P+K



勝ち上げ
➘P+K



髷龍
⇦⇨P



条件	軽量級限定 要アンジュレーション
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

鬼殺しで浮かせた後に入るものとしては、これが最多段になると思う。とは言え、そんなに難しくない。状況は限定されるけどね。

諸手突っ張り
⇨⇨PPP



2発目すかること多し。

露払い
⬇P+K P+K



条件	カウンターヒット 軽量級限定
難易度	EASY ★★☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

諸手突っ張りを全発入れた後でも、空中で拾うことは可能。でも、やっぱり何も入れずに四股蹴りが一番ではある。

鬼勝ち上げ
⇘P+K



ノーマルで拾いたいなら…。

蹴たぐり
⇩K



条件	ノーマルヒットなら ジャッキーまで
難易度	EASY ☆☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

鬼勝ち上げもカウンターヒットなら、それなりの技で拾うことはできるが、ノーマルだとこれが限界なのだ。

鬼勝ち上げ
⇘P+K



四股蹴り
⇦K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ☆☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

ノーマルヒットなら、左の連続技は考えず、素直にダウン攻撃にいくのが正解。と言うか、鬼勝ち上げを使わないのが正解。

丸太膝
⇨K



丸太膝でも拾いたいなら…。

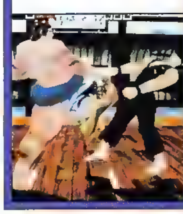
双手突き
⇨⇨P



条件	カウンターヒット 中量級まで
難易度	EASY ★☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

鷹嵐の膝は他のキャラのそれと違い、浮かせ技としては考えられないが、これぐらいなら何とかいけるということで…。

丸太膝
⇨K



四股蹴り
⇦K



条件	鷹嵐以外
難易度	EASY ☆☆☆☆☆ HARD
ダメージ	0 100 200

やはり、こうなってしまう。膝も斬撃同様、カウンターかどうか判別しにくいのが欠点。音ほど威力もないしね。

強い奴は知っている

Understand?

システムの章

　知識は戦力となる。
各種スポーツに例えるならルールにあたるのがゲームシステムだろう。
きちんと理解しよう。さもなければ、勝利さえもおぼつかない。



足元の情報を正しく知って闘いをより有利に進めよう

Various Kinds of STAGES

―ステージ概説―

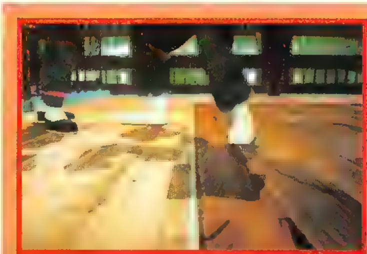
担当：N.O

Gymunasium

●アキラステージ

もっともシリーズ伝統のリングに近いステージ。ステージの四方はほぼ正方形で構成されているが、ラウンド開始時でいうところの前後が柵（壁）で遮蔽されている。このため、リングアウトは両端に限られているのが特徴。

ＶＦ３のステージの中ではかなり平坦な地形で闘いやすいほうだが、まったくの平らな地面というわけではない。枠の部分にあたるラインから先は思ったより高い段差が生じているのだ。まずは［写真Ａ］を見てもらいたい。これだけの段差は通常の闘いでは考慮に入れる必要はないと思うだろう。だが、相手に押し出されそうになった場合は微妙に抵抗が掛かるために、中央部よりも若干ながらも押し出されにくくなっている。特に、「相手のコンボ系の最後の技」をこの段差部分でガードした場合は、まず落とされることはないと思っていい。







写真Ａ

あきらめずにエスケープなどを駆使して回り込む努力をしよう。





このステージの段差は意外にも高い。キャラによって繋がらない技も出てくる。

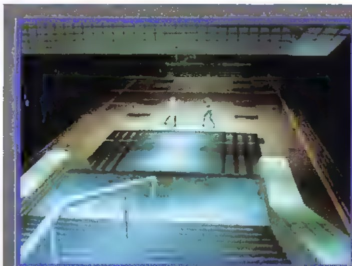
Subway

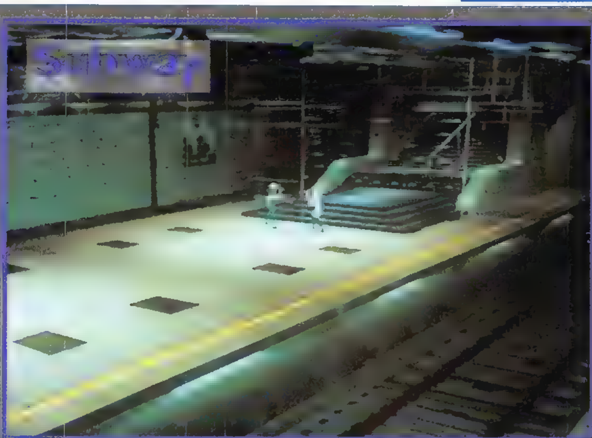
●サラステージ

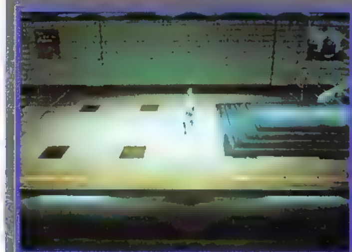
地下鉄のホームが闘いの舞台。ここはラウンド開始時のキャラから見た場合の左右（画面手前と奥）は比較的広いスペースが確保されているものの、前後（画面左右部）はズーム状態で約1画面分ちょっとしかない狭さというアンバランスなステージである。

スタート時における画面の手前と奥はともに柵で塞がれており、リングアウトすることはない。さらにこのときの奥には階段が設置されており、ここがこのステージでの唯一の高低差となっている。階段部分のアンジュレーションは、「Library」（リオンステージ）程度だが、この階段は三面構造になっているため、リオンステージよりも高く感じるだろう。

このステージはとかく前後の狭さが強調されるが、真の怖さはこの階段の頂点付近での攻防にある。ここで浮かされた場合は、それが階段の中央部分であっても、追い打ちの仕方によっては1発で相手をリングアウトさせることが可能なのだ。これは相手にも言えることなので、どんなに相手より体力勝ちしていても、階段上部では細心の注意を払わなくてはならない。











ここで浮かせ技をくらうと 超危険。場合によっては一 発逆転のリングアウトも…。

SYSTEM

Roof

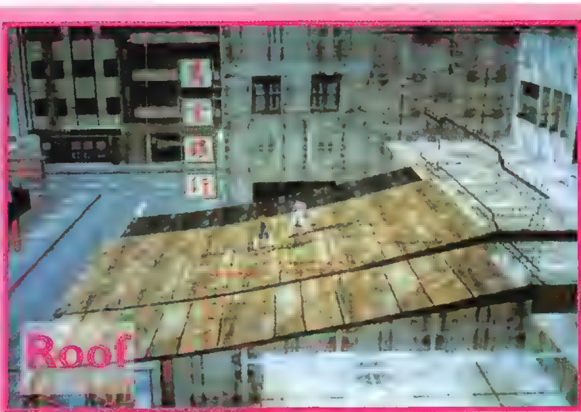
●パイステージ

各ステージで、プレイヤーはほぼ同じ条件下でスタートする。ただし、それはいくつかのステージを除いたときの話だ。

このパイステージでは、1P側のほうが2P側より高い位置でラウンドが開始する。これは「開幕時にどういった行動を選択するか」によって変わってくるので、どちらのほうが有利、とはいいきることができない。

ここはかなりアンジュレーションがキツイことで有名だ。それは「対○×にパイステージの頂点スタート限定」といったコンボがいくつか存在することが雄弁に物語っている。

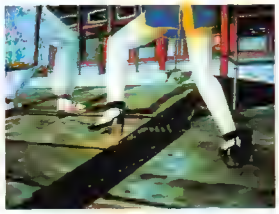
実際にこのステージはトップクラスの高低差を持っているが、よく観察してみるとほかにもいろいろなことが見えてくる。たとえばよく高低差がキツイといわれるが、実はこのステージの半分から下はそれほど傾斜は掛かってない。その反面、ステージ半分から上は上がるに従って、強烈な傾斜が掛かっている。つまり、このステージでの高低差は、屋根の半分から上がキーポイントということができるのだ。



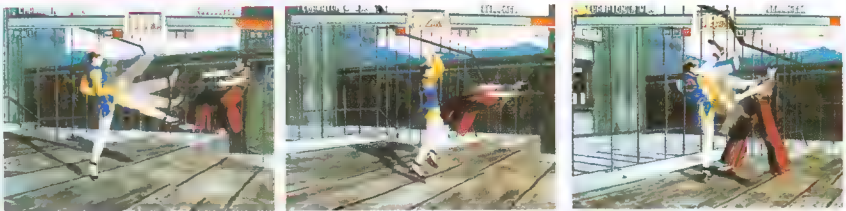




そして同じ半分から上でも、中央部分にはさらなる傾斜がついていき、頂上部に至っては［写真B］ほどの段差となって現れている。



写真B



中央の頂上部はさらに高くなっている。ここから「斜めに降りながら」のほうが空中コンボを決め易いキャラもいる。

このステージ頂上から垂直に浮かせるのが空中コンボの王道と思われているが、実は［写真B］の段差を利用して、斜め下に向かってコンボを繋げて行ったほうがいいキャラも存在するのだ。

また、スタート時でいうところの1P側の背後には柵がない。このステージでのリングアウトと聞くと縦に落ちるという感覚がするが、実際には横から落ちる場合も同じくらい多い。下に気を取られてばかりいると、思わぬ墓穴を掘ることになるので注意したい。

Snow Field





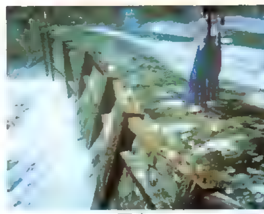
●葵ステージ

雪の舞う幻想的なステージ。たまに視界がかなり悪くなることもあるが、これがかなりいい雰囲気を醸し出している。

プレイしたときの感覚は、「足場に多少の高低差を感じる」といった程度の印象しかない。しかしよく見てみると、スタート時の2P側の背後のほうが1P側の背後よりも高くなっており、2P側は1回奥にエスケープすれば、画面手前以外はリングアウトの危険性が当面の間はなくなる。

そうはいってもスタート地点からステージの端まではそれなりの距離が保たれているし、闘いがまっすぐそのまま進むわけではないので大きな有利不利は存在しない。しかし「仮に追いつめられても、自分の背後方向には巨大な壁がある」といった精神的な安心感が得られることは非常に大きいのではないだろうか。

あまり知られていないようだが、このステージは端が直線ではない（写真C参照）。



写真C
かなりデコボコなリング際。

さらに壁のない外周部分は、よく見ると「すり鉢状」になっていることが分かる。

そして川が流れている先の部分は、実は微妙に盛り上がって抵抗になっている。つまりこの部分も、ほかのすり鉢状の部分と同様の効果を得ているわけだ。ここだけほかの部分よりリングアウトしやすいということはないぞ。

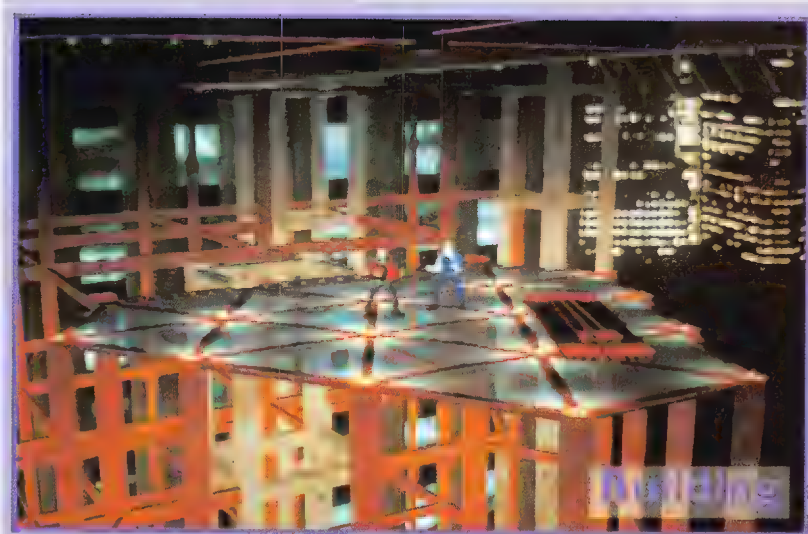


壁のない辺はすり鉢状になっている。



ここだけリングアウトしやすそうに見えるが、実は変わりない。

Building







●ジャッキーステージ

建設途上の超高層ビルにして、VF3最凶の極狭ステージと呼ばれるのがここジャッキーステージだ。

その狭さは、ラウンド開始時に1P側が立っている位置から、アキラが軽量級のキャラに対して「鵠子穿林→躍歩頂肘→修羅覇王靠華山」を決めただけでリングアウトさせてしまうほど。軽量級ユーザーにとってこのステージで負けるときは、KOよりもリングアウトのほうが多いかもしれない。

一応スタート時の画面奥に壁が存在するが、外周の7分の1にも満たない長さしかない。これをリングアウト防止に使うにはあまりに貧弱である。この壁は気休め程度と考えておこう。

こんなところで闘うこと自体神経が擦り減る思いだが、このステージの最大の怖さは「さりげなく積まれた鉄材」にある。外周を背にしてこの鉄材に自分だけ乗ってしまったら、慎重に行動しなければならない。この上で技をくらうと、それが浮かずにダウンするだけの技であっても、そのリバウンドによってリングアウトしてしまうことが非常に多い。

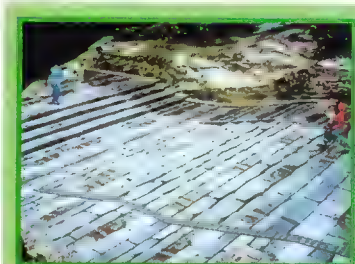


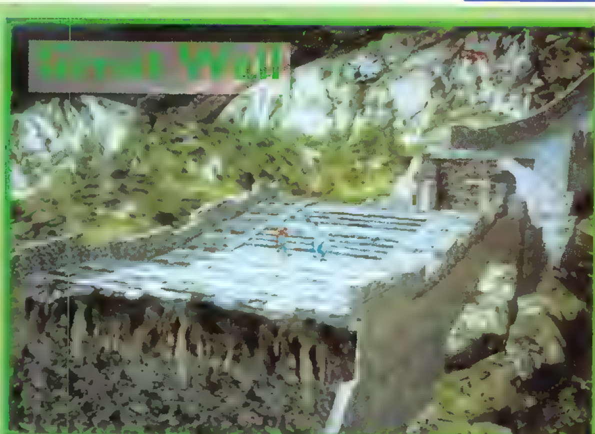
サラステージのように、高低差のある鉄材から技をくらっただけで落ちることも。



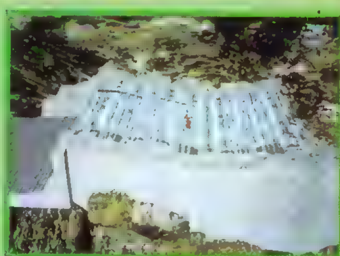
ちょっとしたバウンドでもすぐ落ちる。

Great Wall









●ラウステージ

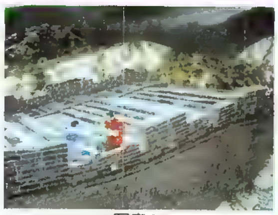
有名な万里の長城が舞台。このステージはちょうどスタート時にプレイヤーが立っているあたりを境に、緩やかな斜面で形成されている。それも実は非対象で、ラウンドスタート時から見て画面手前側のほうが低くなっている。ただし先程も触れたようにお互いは斜面になっているので、これによる1Pと2Pによるスタート時の条件の違いはない。

この闘技場の形状はほかにまったく類を見ないタイプとなっている。緩やかな高低差が適度に良く、アンジュレーションを利用したコンボも比較的狙って決め易い。

両端に長い壁が設置されており、安心感も高そうに見えるが、ここに思わぬ落とし穴がある。実は「写真D」を始めとした壊れた壁の数箇所からは、いきなりリングアウトしてしまう危険性が潜んでいるのだ。ふつうの浮かせ技でないダウン技でも、ダウン時のバウンドの仕方によって落ちることもある。バウンドと一口にいっても、パイの追い打ちである雷陰掌打を当てたときの「跳ね」程度でもリングアウトにさせてしまう場合もあるのだ。

そうはいっても、これらは細かな条件が重なったときに偶発するもので、意図的に誘発することはできない。このため、あまり意識しないで闘ったほうがいいだろう。

このステージではほかにも、ここでは書けないような「超常現象」がしばしば起きる。それらはこの土地に脈々と流れる、中国四千年の歴史が成せる業なのである。それは触れてはいけない禁断の園、ここは寛大な気持ちでそっとしておこうではないか。



写真D
この一段低い壁が曲者。

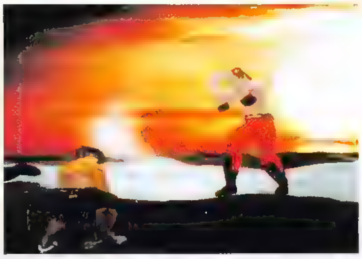


Desert

●ウルフステージ

なんとVFの大きな特徴のひとつでもある、「リングアウトシステム」を排除したステージだ。

全体的に地形が非常にわかりにくい構成で、一寸先の状況が非常に読みにくくなっている。遠景から見る限り比較的平坦と思えるこのステージ、実はいたるところにパイステージも顔負けするほどの高低差が点在する。このため連続技も安定しにくく、確定と思われたコンボが外れたりするなど、不確定要素が大きいといえるだろう。



このように部分的にパイステージなみの高低差が現れることも!!

余談になるが、このステージは足場が砂であることを受けて、摩擦による抵抗が働いている。これによってキャラの操作性が影響するほどの変化は出ないが、角度差のキツイ地点で降りながら技を出すと滑りやすい傾向にあるようだ。同じような角度のアンジュレーションを持つステージと比べると、コンボの入りかたが妙に感じるという疑惑はこのせいなのかもしれない。



Island

●ジェフリーステージ

南海の孤島に作られた特殊ステージ。ここは全体の半分以上が水面に浸かっているので狭そうに見え、意外に全体に対する距離感がつかみにくい。その狭そうに見える原因はまさにその「水面の浸かりかた」にあり、これを見極めることがこのステージを攻略することに繋がる。

ここで、使われている写真はスタート時に撮影したものだ。2Pカラーのジェフリー側から見た全景写真がもっとも分かりやすいと思うが、実はこのステージは水に浸かっている部分が均等ではないのだ。

視覚的に「浸かっている部分に足を踏み入れるとリング際が近い」という感覚を受けるが、それはこの全景を見れば間違いであることに気が付くだろう。

このステージでは全体的にも中心部を頂点として、緩やかな山型で形成されている。実際の闘いも、どこかしらの端ぎみの場所で展開されがちでもある。いま自分のいる場所が、ステージのどの辺なのかを把握することはとても重要なことだ。自分が攻めているときはこれはあまり関係ないが、逆に押されぎみのときは要注意だ。特にダウンしてしまった場合は、背景を見て起き上がり時に横転する方向をきちんと使い分けるようにしたい。地味な作業だが、これをしっかりこなせば起き上がり後に一気に形成逆転（地形的な有利という意味で）することも可能だ。



起き上がりかたによっては、逆に地形的に有利に運ぶことも可能だ。



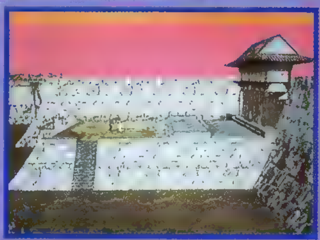
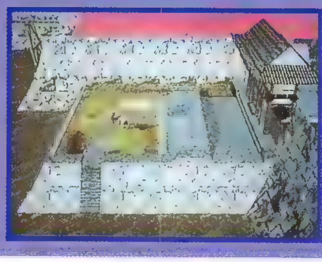
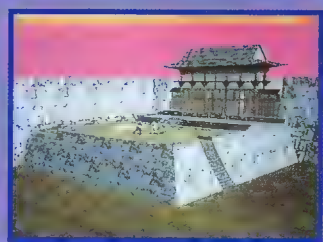
Castle

●カゲステージ

城の一部を使って造られたステージ。視覚的な高低差は見やすい部類に属するほうだろう。

このステージでは「高低差」というよりも、「道の部分が低くなっている」といった表現のほうが適切かもしれない。メインフィールドの奥に幅広の階段が設置されており、この段差が程よいアクセントとなっている。この階段は中央部のみ形状が異なるが、ゲーム上では横の階段部と同じである。キャラによっては、この階段でしか出来ないコンボがあったりするので、興味のある人はいろいろと試してみるといい。

このステージは一見広そうに見えるが、スタート地点がフィールドの中央ではないという点に注意。1P側のキャラが2P側のキャラにPPKあたりをガードさせただけで、もうリング際が見えてしまうのだ。自分が2P側に座っていて、かつステージを選ぶ権利があるなら、リングアウトを狙うには結構いいステージといえるだろう。


状況によっては、開幕直後でもすぐにリング際に追いつめることができる。



Raft

●舜帝ステージ

海の上にポツンと浮いた筏、そこは海面の波の揺れによってリアルタイムに状況が変化する闘技場である。相手が波だからして、とてもじゃないが高低差の変化なんて察知できるものではない。その変化は、隣接した船との連結部分で最大の変化を見せる。

このステージ最大の特徴はリアルタイムに地形変化が生じる点にあり、特に実戦においてはダウン攻撃の成否に大きく影響を与える。これにより、ほかのステージではまず確定とされる追い打ちが入らなくなる場合があるのだ。



ダウン攻撃が入らなかったということは、相手から起き上がり蹴りをくらうことを意味する。これは双方どちらにもいえることなので、追い打ち系のダウン攻撃を使うときには注意が必要だ。



一瞬で左右の写真くらいの高低差が生じる。

このリアルタイムによる高低差の変化は、投げにも影響を及ぼす。連結部分を跨いでお互いが立っている場合、投げ間合い内であっても投げが成立しなくなることがあるのだ。これは投げが、お互いの腹部間の距離で間合いを取っているためである。投げコンボに属する技も、これと同じ理由で成立しないことがあるので要注意。


運が悪いと段差がついて、ダウン攻撃が空振りしてしまう場合がある。



Cave

●対戦時専用ステージ

薄暗い鍾乳洞が舞台のステージ。遠景の写真を見てもらえれば分かるように、いくつかの層が重なって形成されている。さらに外側へいくに従って下がっていくようになっているのが確認できる。

おそらく、ここほどリング際までの距離が把握できないステージはほかにないのではないだろうか。

遠景を見るとデコボコ感のみが強調されているように見えるが、プレイ中にはさほど気にはならない程度に収まっている。リングを縦に進まないかぎり、空中コンボにはさほど影響が現れない。

また、このステージはもっともリング際が分かり難く、なるべくなら壁に近いところで闘いたいところ。リング際に追いつめられてダウンしてしまうと、場所によっては横転起きすらままならなくなってしまうぞ!!



こうなると横転起きもでき なくなってしまうぞ。こういう状況を日本語で「大ピンチ」といいます。



Sumo ring

●鷹嵐ステージ

VF3のなかでも、かなり公平なステージのひとつ。リングはキレイな円形で、アンジュレーションもない平坦な地形となっている。よく見るとリング際に縄が張られているが、これはまったく抵抗とならない。純粋にキャラ対キャラの闘いに集中したいときにうってつけのステージといえるだろう。



Library

●リオンステージ

3段階の高さを持つような印象を持たせるリオンステージ。しかし横から見た写真のとおり、実際にはひとつの大きなアンジュレーションと見たほうがいい。ここで左右の頂上部から下方向に相手を浮かせた場合は、各キャラが持つアンジュレーション向きの空中コンボを狙っていくことができる。

このため、角度的に壁を背にするような布陣で闘いを進めていったほうが有利に働くことが多い。ただし、自分より相手のほうが低い位置にいると、一部の連続ヒットするはずの固有技がちゃんと繋がらなくなることがあるので注意しよう。

また、左右頂上部に設置されている柵はかなり低めなものとなっており、リングアウトから必ずしも救われるようには造られていない。とくに軽量級のキャラは、へたな技をカウンターでくらってしまうと柵を越えてリングアウトさせられてしまう場合がある。



このステージの柵はかなり低い。軽量級はダウン規定の技をカウンターでくらっただけで、柵を越えてしまうことがある。



基本的に上を取ったほうが 有利だが、一部の連続する固有技が繋がらなく（また は繋がりにくく）なる。

技を遅らせて出そう(ディレイ)

使い方様々、意味色々

担当:キャサ夫

実際にはVF2から浸透し始めたディレイ。この「ディレイ」という言葉、日本語に訳すと【遅延行為、遅らせる】という意味になる。

なんでVFにこの言葉が用いられているのか?それは、その言葉の通り、技を遅らせて出すことができるからである。この説明だと、ちょっと理解しづらいものがあると思うので、少し具体的に紹介していこう。

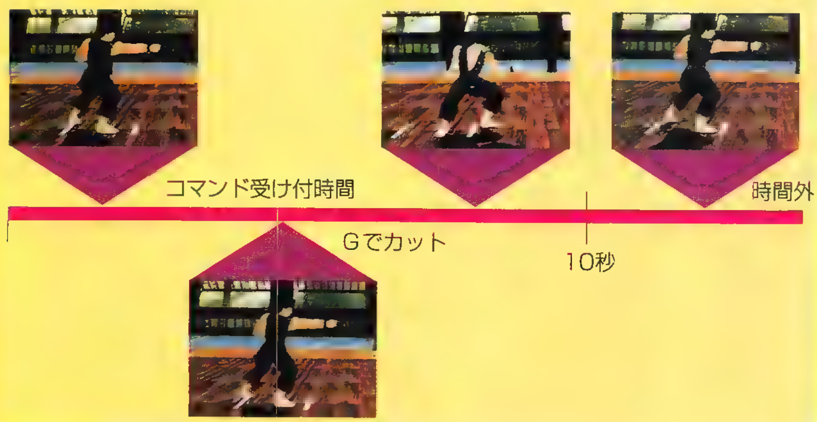
例えば、PPPという3発のパンチを出す場合、Pボタンをタタタンと3回素早く押してやれば、キャラクターは連続で右、左、右の順番で手を出し攻撃する。この行為が早ければ早いほど、キャラクターの攻撃も早くなる。

では、この技にディレイをかけた場合の話をしよう。PPPという技が1つの技としてコマンド表に載っている。この1つの技には必ずコマンド受け付け時間というのが設定されており、何秒以内にPPPと入力しないと、技を出すことができない。

この受け付け時間の設定というのは、コマンド入力の時間の上限。つまり、決まった受け付け時間内でのコマンド入力でないと、技を出すことができないということになる。P(右)という1つの技と、PP(右、左)で1つの技がある。もし、PPという技のPとPの間の入力受付が10秒だとする。で、この入力を受け付け範囲内(10秒)が過ぎてから入力した場合、これは勿論、時間外だからPPとして出すことができず、1発ずつ単発でPという技が2発出てしまうことになる。

これは遅らせ過ぎ。では、この動作を受け付け範囲内ぎりぎり9秒でやってみよう。

例としてPP　コマンドを考えよう



すると、範囲外のときは1つのP(右)が2発出たが、範囲内で入力するとパンチが時間をおいてから右、そして左とPPの技がでるのだ。

早い話が技の受け付け範囲ぎりぎり使って技を出す。これがVFでいわれるディレイの意味だ。

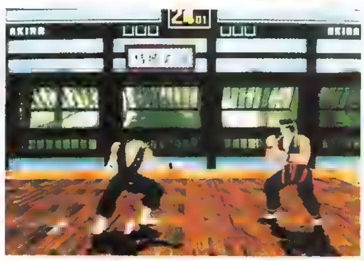
このコマンド受け付け範囲は、必ず固有技1つごとに決まっていて、その時間がある限りディレイは可能。だが、逆に受け付け時間がほとんどないに等しい固有技の場合、もちろんそれは範囲内で入力をしないといけないため、ディレイはかからない。といった技も数多い。

ちなみに紹介ついでにもう一つ…。

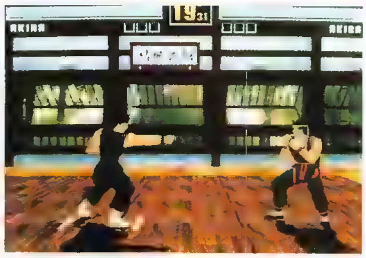
ディレイというのは、受け付け範囲内ならば、どこでコマンドを入力してもディレイがかかって技が出る。



PPの1発目のパンチ。ちなみに右利きだから右パンチ。



受け付け時間内の入力だと、こんな時間が経っても2発目が出せる。



受け付け時間内にGを押してさらにP。時間にリセットがかかって1発目が出る。



時間外だと再び1発目が…。でも、間に11秒もあったら意味ないね。

ということは、連携技1つのコマンドからほかの技を出したい場合、これは理論上その受け付け範囲外になるまでそのコマンドを受け付けてはくれない。

だが、コマンド受け付け範囲内でGボタンを1回押してやってからほかの技コマンドを入力すると、受け付け時間をリセットすることができ、うまく次の固有技につなぐことができるのだ。

これがVFのGボタン活用の一片でもある。これもはじめは理解しづらいシステムだが、VFをプレイするには必ず必要となる基礎知識なので、覚えなくてはいけないだろう。

(これなら解るディレイ説明)

さて、これでも「ディレイってなんじゃ?」という人のために、もう1つ例を挙げて説明してあげよう。それはズバリ!ディレイ代表的キャラクター「ジャッキー」を使ってみること。



んっ、僕に勝てるかな?

ジャッキーでエルボースピンキックを色々なやり方で出してやると、これがまたこの記事を読むより非常に分かりやすい。

肘をガードされても逆に二択を迫ることができるキャラクターなんて、なかなかいないぞ。

このエルボースピンのコマ

ンドは⇨PK。これで1つの固有技となっている。だから、対戦時にジャッキーの肘をガードした場合に取る行動は普通なら2通り。

1、肘のあとのキックもガードしよう

2、肘で止まったぞ。攻撃しよう

この2つが本来取るべき行動になる。がしかし、エルボースピンの場合は、この2つの選択肢が成り立たないのだ。では、説明しよう。

1の場合。肘からのスピンキック、これで1つの技となっているから、肘をガードしたら次の攻撃のキックの部分を待つのは、これ理論的にはなにも間違っていない。

次に2の場合。肘で止まったぞ。オレの攻撃の順番か…。これは、⇨PKというコマンドを⇨Pで止め、相手がキックまで出さなかった場合。この場合は、別に無理に技を最後まで出す必要はないと判断したジャッキー使いの勝手なので、なにもいえない。

これが本来の形なのだ。でも…でもだよ、ここで安心した1の人と2の人が動こうとした瞬間にジャッキー使いの気がかわり、Kを押しました。するとどうでしょう…1の人は反応が遅くいきなり出てきたキックをガードできましたが、2の人は完全に安心し、自分の出番だと思って技を出そうとしたがために、キックをもろにカウンターで喰らってしまったのです。

これはジャッキー使いの些細な気の変化が、結果的に読み勝ちとなりました。

この気がかわった部分「遅らせて技を出した」が、まさにVFでいうディレイの本当の意味なのだ。

ここではエルボースピンキックが代表的だったので、あくまでも例として挙げたが、このような技は各キャラクターが必ず持っている。その技を探し、色々な使い方を研究してみると、意外な強さをさらに見出すことも可能だぞ。





ムムムムッ、時間が止まる。硬直状態…。ありがち。



いってやるブッ!!とまあ、カウンターでくらう場合もあり。

ジャッキーの二択攻撃、肘から…。

ディレイとはちょっと違った目押し技

遅らせて出す技ディレイに対し、反対に遅れないと出ない技もいくつか存在する。それがここで紹介する「目押し技」だ。



「はあ、やってらんね…。」



「よいしょっと。(ドン) 痛いなもう…」



「(太い声で) おら〜。」これも目押し技の1つ。引っ掛からないわけがない。

この目押し技、なにがディレイと違うのかを説明すると、ディレイは故意に技を遅らせて出すことができる。が、目押し技は相手にガードされた場合、遅らせてコマンド入力をしなくてはいけないのだ。

これは、ある意味システムとして捉えてほしい。

具体的に挙げると、目押し技ができるものは表に記載されているものだけ。これはディレイとは違って、決められた技しか出すことができないのだ。

では、実際に対戦で目押し技をどのような使い方をしたらいいのかを説明していこう。表に載っている技すべては、1発目がガードされると目で見て、明らかに硬化時間が存在しているように見える。というか、必ずガードされた時点で技が止まると同時に時間も止まった感じになる。

このとき、さらにコマンドを入力すると、硬化モーションがカットされ、いきなり次の技を出すことができるのだ。だが、この目押し技にはいくつかの注意点がある。

1つは、絶対に先行入力をしてはいけない。もし、先行入力をしてガードされた場合、硬化モーションをカットできるタイミングで次のコマンドを入力しても、すでにそのコマンドは先行で受け付けていて、その時点では受け付けてくれない。

もう1つは、目押し技の1発目がガードされた場合、かなりの硬化時間が存在する。これは、2発目も出すと相手にばれていても、1発目の硬化時間の長に比べれば、断然被害が少なくなるので、出して損はない。

とにかく、目押し技は自分が使っても相手にしても、割と重要なこととなるので、知っていても損はないだろう。というか、逆に知っていなければ永遠にハマり続けることになる…。

目押し技表

ジャッキー	ビート&バックナックル	P+K**P**
サラ	ヒールキックムーンサルト	⇧⬀K**P**
舜帝	連撃後下蹴腿&後蹴連腿	PP⇩K**K**
	涅槃連撃下腿	横寝後K**P**⇩K**K**
リオン	掛統腿	⬆K**K**

太字部分が目押し入力部分

起き上がり

奥は深いぞ

担当：ボボしじみ

基本システムをちょい復習

起き上がりとは？ここでは、ざっと基本システムについて説明しておこう。知ってる人も復習がてら見ておいてね。

起き上がりとは、相手にダウンを奪われた時にダウン攻撃を回避するために行う他、リング際に追い込まれた時や相手と距離を取りたい時にも役立つ、重要な行動なのだ。

種類とコマンド入力方法はフローチャート及びコマンド表を参考にしてちょーだい。では、実際に対戦を行っている上での起き上がりの使い方を説明していくぞ。

起き上がりの全課程に迫る

ダウンを奪われてから通常状態に戻るまでの課程を次ページの表にまとめておいたので参照してもらいたい。

まずは完全なダウン状態からレバガチャ及びボタン連打で回復後、各起き上がりを選択するのだが、この選択は完全に回復するまでキャンセルが可能。例えばKKK…と入力していても、回復の途中なら、そこからPPP…と入力してやれば、その場起きとなるわけだ。

起き上がり（攻撃）発生後は基本的に無敵。ただ起き上がり攻撃（KK… or ⬇KK…）を出した場合、発生時は無敵であるものの一定時間をすぎると、それぞれ小ジャンプ攻撃などの通常打撃で潰されてしまう。これは起き上がり後攻撃（横転下段攻撃など）や、起き上がり後ディレイ攻撃にも同様のことがいえる。

また前転起き上がりにのみ通常打撃技のくらい判定が存



起き上がり攻撃は基本的に無敵だが、ある程度時間がたつと…。



小ジャンプ系の技や…



中段をすかしやすい技などに弱い。



前転中は…



素早く対応すれば潰せるが…



反撃が遅れると反撃をくらってしまう。

起き上がりのフローチャート

- 仰向け相手方向頭
- 仰向け相手方向足
- うつぶせ相手方向頭
- うつぶせ相手方向頭

→

- 横転
- 前転
- 後転

→

- その場立ち
- 中段攻撃
- 下段攻撃

- その場立ち
- 中段攻撃
- 下段攻撃
- ヘッドスプリング

在する。しかし攻撃コマンドを入力した際は他の起き上がり攻撃と同じく、技発生時から無敵になるので、前転を潰したい時は素早く反応することが重要だ。

なお、ヘッドスプリングはモーションが完了するまで完全無敵である。

起き上がり後攻撃を選択しなかった場合は、その場立ち（その場起き）かディレイ攻撃を選ぶことになる。この時点ですでに移動モーション中（横転中など）においての無敵判定は消えており、無防備な状態になっている（投げられ判定はない）。その場立ちについては動けるようになるまでこの状態は続く。しかし上、下段ガードをすることができるので、その場立ちを選んだ場合は気を抜かずに対応しよう。ディレイ攻撃を選んだ場合は前述のとおりである。

横転	G、⬇Gボタン連打
前転	相手方向にレバー入力
後転	相手反対方向にレバー入力
その場立ち	何もしない、レバー上下、Pボタン連打
中段攻撃	Kボタン連打
下段攻撃	⬇Kボタン連打
ヘッドスプリング	Eボタン連打

起き上がり全課程

時間の流れ

状況	ダウン側の行動	判定	
●ダウン技をくらう。	何もできましぇ～ん。	無防備（空中コンボなど）	
●ダウン状態発生。 ●ダウン状態の回復完了。	レバー回しとボタン（G、P、K、E）連打による起き上がり（攻撃）発生までの時間を短縮（回復） ダウン状態発生時から各起き上がり（攻撃）の入力（G、P、K、⬇K、E、⇦、⇨）受付開始。回復完了まで、各コマンドの選択及びキャンセルを繰り返すことが可能。 この時点で各起き上がり（攻撃）入力受付終了。	ダウン攻撃以外は無敵。	
●起き上がり（攻撃）発生。 ●起き上がり攻撃とヘッドスプリングは完了。以後通常状態へ…	起き上がり後攻撃（横転下段攻撃など）の入力（K、⬇K）受付開始。一度攻撃コマンドを入力するとキャンセルは不可。何も入力しなければ各起き上がり後その場立ちとなる。 起き上がり後攻撃の入力受付終了。	無敵終了	前転時のみ通常打撃くらい判定発生。ガードは不可。
●起き上がり後その場立ち（攻撃）発生。 ●起き上がり後その場立ち（攻撃）完了。	起き上がり後のその場立ちのモーション中に上、下段ガード（G）起き上がり後ディレイ攻撃（K、⬇K）の入力開始。 一度ディレイ攻撃コマンドを入力するとキャンセルは不可。 起き上がり後ディレイ攻撃の入力受付終了。	起き上がり後攻撃発生後は無敵。	起き上がり後その場立ちに、通常打撃技のくらい判定発生。ガードは可。
●起き上がり後ディレイ攻撃発生。起き上がり後その場立ちの硬直 ●起き上がり後ディレイ攻撃完了。起き上がり後その場立ちの硬直解除。	起き上がり後その場立ちの硬直発生時、上、下段ガード（G）入力受付開始。 起き上がり後その場立ちの硬直時、ガード（G）入力受付終了。 起き上がり全課程終了。	起き上がり後ディレイ攻撃発生後は無敵。	起き上がり後その場立ちの硬直発生時に通常打撃技のくらい判定発生。ガードは可。

●通常状態へ…

system

実はよけられるあんな技こんな技。

しっかり回復すれば無駄なダウン攻撃をくらうことはない…実に当たり前のことなのだが意外に行えている人が少ない。恐らくそういった場合のほとんどはダウン攻撃をくらってしまうものだとあきらめているからであろう。ここでは実際の対戦ダウン攻撃をくらいがちな技とその回避方法について説明していこう。

まずどの場合にもあてはまるのだが素早くレバガチャで回復を行うこと。コツ…というワケではないのだが、回復の早い人に共通していえるのがボタン連打もさることながらレバガチャ部分がかなり高速で行われている（炎の○マのように…）。ダウンを奪われるとわざわざレバーを持ちかえて回復する人もいるくらいだ（要執念）。

回復後はダウンを奪われた技によってそれぞれ起き上がり方を選択する。ここで注意したいのは横転で起きあがる場合だ。横転にはレバー操作によって画面の奥に転がる場合と手前に転がる場合があり回避する際相方を使い分ける必要がある。

鷹嵐の合掌捻り後の横転回避が代表されるところだが他にも数多く存在する。ラウの雷震入林もその一つで、この場合はラウ側に横転すると回避が可能だ。

横転と共に重要なのがヘッドスプリング。ダウン攻撃（⇧Pなど）には弱いが追い打ち攻撃（⇘P、⇘K）をかわしたい時に役立つぞ。あと1ドット…といった接戦時のためにに普段からこういったクセをつけておこう。

図々しく乗って来るヤツには全力で回復を！

●浮葉陣→縦手刀


ダウン投げ後のうっとうしいチョップは…


葵側に横転するといいぞ。

●合掌捻り→四股蹴り


オーイ、半分減らした上にまだ減らそうとするのか…


これは鷹嵐と反対方向に横転。「あつかましいんだよ！」

●大地倒襲→踏襲撃


「オラーッ！」とやられた挙句…


「エイッ」と踏まれないためには、ラウ側に横転しよう。

●ライトニングニースマッシュ→ジャンピングニースタンプ


あーあ、どうせ⇧P連打してるよ。安定だと思ってんな…


気合い入れりゃ横転でよけられんだよ。

起き上がり攻撃は華麗にエスケープ

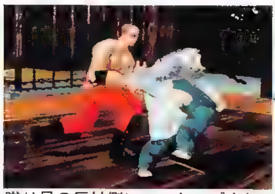
相手が起き上がり攻撃（後攻撃、後ディレイ攻撃を含む）を出してきた場合、基本的にガードしてから返し技を叩き込んでいくワケだが、一部の起き上がり攻撃に対してはエスケープでかわすことが可能なのだ。カモとなる起き上がり攻撃は…

●全キャラクターう相手頭方向からの起き上がり攻撃。

この条件に限り、中段、下段攻撃やディレイ攻撃であっても容易にエスケープができるぞ。

実戦では主に払い系の打撃技で転ばせた後などがチャンス。各キャラこういった状況になる技を把握して対戦を有利にすすめよう。エスケープをする際の注意点だが、なるべく蹴り足の出てくる方向の反対側によけるようにしよう（タイミングさえあえば奥だろうが手前だろうがエスケープしてくれるのだが…）。

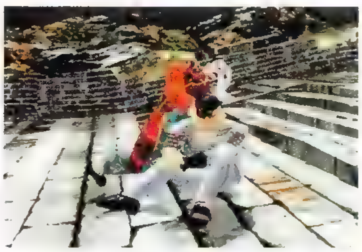

相手頭方向からの起き上がり攻撃は…


蹴り足の反対側にエスケープすればよい。

その他には自キャラの方向が変わるとエスケープする方向も反対になるという点も注意が必要だ（1P側で奥にエスケープしたなら2P側では手前にエスケープしないとダメっつーこと…当たり前？）。

実は他にも起き上がりエスケープ法がある。っていうかこれができれば全部の起き上がり攻撃をエスケープできてしまう禁断の秘技なのだ。方法はダウンしている相手に可能な限り密着してからエスケープを行う。ただこれだけなのだがタイミングが超シビア。開発した山田ビンボー君も使っているとかいないとか…。


直線的な技はどちらにエスケープしてもOK。


山田君の反応をもってしても未だに成功率は低い。

system

裏向かせ法の対処法

裏向かせ法の対策はできているのかな?

起き上がりに、相手が裏回り（パイの飛燕単脚など）を行っていないのに、何故か相手の正面に背中を向けて起き上がってしまってヒサンな目に遭うことがある。

じつは一部のキャラクターには確立された戦法として、「裏向かせ法」があり、対処法を知らないと打撃や背後投げのカモにされてしまうぞ。

現在のところは…

●ウルフのショートショルダー→スクリューフック（空中コンボ）→ショルダータックル

●鷹嵐の叩き込み→髷龍

●リオンの破刀手秋腿→箭疾歩

●カゲの半月蹴り→岩斬破

といったところがメジャー。

いずれも連係の最後の技ダウン側の裏に判定だけ飛び越えさせているために、ダウン側は判定のある時間は裏側に正面を向いて起き上がってしまうわけだ。

このカラクリがわかれば対処法もおのずとみえてくる…裏側にある判定が正面に戻るまで待てばいいのだ。実際の方法は、倒されたらすぐに回復を行わないで少し間をおいて（この間ビミョーなので体で覚えてね）やる。これでもう「裏向かせ法」は恐くない!?



ウルフのショルダータックルの後や…



鷹嵐の髷龍の後は…

○



しばらく間を置いてから起きあがろう。

×



すぐに回復してしまうと背中をさらすことに…

実況生中継付き

リアルな現実、起き攻めinアーケード

ここは殺気みなぎる某ゲームセンター。週末になるとバーチャコーナーは殺気に混じり異臭も漂う程の人、人、人。「みんな風呂はいれよ!」しかしそういったことはバーチャジャンキーにとっては「取るに足らない」問題らしい。

ヤ○でもやっているかのような集中力、あるいはそれが散漫な奴ら。「どれ、今日も現実な対戦を見学するか…」おめェもやれよとツッコミが入るが、残金が帰りの電車代＋αな上かなり負けず嫌いにそれは無理な話。そしてそんなツッコミをヨソにクールな対戦を探すのであった。

キャラが遠くからでは判別できない程、遠距離戦を行っている対戦に遭遇。キャラも小さければ肝も小さいそのプレイはある意味クールだったが目的の「現実な起き攻め」を見学できるワケがないので次を探す。「おっアキラだ」この声に思わず反応する。アキラ使い＝上手い奴と勝手に決めつけているので期待しつつ視線を向けてみた（ハッキリいって「ナナハンだ」に反応する中免取得者と同じレベル）。相手はウルフ、中々の好カードだ（根拠ナシ夫）。いきなりだがここで実況中継と解説を始めよう。

実 さぁウルフがダウンを奪いました。ここは起き攻めにいきたいところですねぇ。

解 そうですね。アキラの起き上がり攻撃は非常にエスケープされやすいですからウルフ側有利ですよぉ。

実 おーっとしかしアキラはその場立ちのようですが…

解 当然の選択でしょう。それよりここでウルフが重ねてくる技に注目しましょう。

実 さぁ二一辺りを重ねてくるのかウルフ…いや、なんと下Pです。地味な選択ですねぇ。

解 いや、そうでもないですよ。その場立ちに対しては二択をせまるのもいいですが、とりあえず相手の動きを止めるための選択として下Pを使うのは、有効な手段といえます。

実 なるほど、下Pもバカにはできませんね…おっ今度はアキラがダウンを奪いましたね。コリアンステップでプレッシャーをかけます。起き攻めをやる気満々ですが…さぁウルフ起き上がる。これまたその場立ちか…おーっとアキラ回されております!二回転半!

解 アキラはディレイ攻撃を警戒するあまり固まってしまいましたね。これでまたウルフの起き攻めですよ。

実 起き上がりは…その場下段攻撃!ウルフはしっかりガード下投げのチャンス!いや…しかし、ウルフはエスケープ、そしてクロスアームブリーカー!決まりましたぁウルフの勝利!

解 感無量です。



その場立ちに対しては…



VF2のように下Pも有効。



起き上がり後ディレイ攻撃を出すぞ…



うっそボーン。



下段投げが返し技となるところをあえてエスケープ…



成功すれば横下段投げで全治1ヶ月。

カウンター

ねらえ！ローキック投げ！

担当：GYU

カウンターとは

技表を見ればわかることだが、VF3においてキャラクターが繰り出す技には、それぞれダメージというものが設定されている。

たとえばアキラのミドルキック、側腿のダメージ値は24となっている。ただしこの24という値は、ノーマルヒット（正面からノーガードでヒットすること）を前提としているもので、ヒット時の状況次第では変化するようになっている。そう、カウンターとは本来、この値の変化を指す言葉なのである。

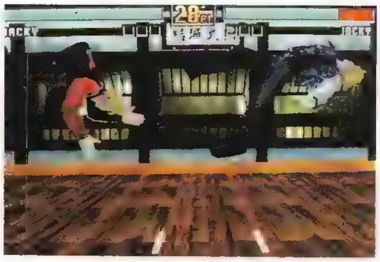
さてカウンターにはさまざまな種類があるが（カウンター、急所、空中、etc）、ここで指す「カウンター」とはこれらの中のひとつ、つまり「相手が仕掛けてきた打撃技の攻撃判定が発生する前に（出かかりに）、こちらの打撃技をヒットさせる」ことである。このことを念頭において話を進めていこう。

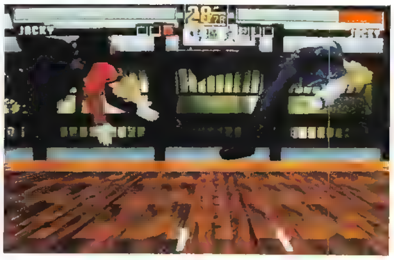
技によるダメージと効果の変化

カウンターによるダメージの変化は、潰した相手の打撃技の威力が高ければ高いほど、その上昇率も高くなる。

ただしこのダメージの変化率は青天井ではなく、最大でおよそ1.5倍となっている。この1.5倍という数値については、公式な資料がないため、その正確さを証明することはできないが、そういうものだと判断してほしい。

さてダメージ値の変化以外にカウンターの効果としては、ダウン技をヒットさせた時の浮きの変化が挙げられる。


ジャッキーのサマーの通常時の威力。


カウンターの場合はここまで威力が上がる。

たとえばジャッキーのニーキック。この技をカウンターでヒットさせると、ノーマルヒット時よりも相手を浮かせる力が向上する。もちろんカウンターダメージが高ければ、それだけ浮かせる力の上昇率もアップする。また前出のアキラの側腿。この技は相手のPなどといったダメージの小さい技にカウンターでヒットさせても、ダウンを奪うことはできない。しかしKなどといったダメージの高い技にヒットさせると、ダウン技に変化するといった特徴を持っている。こういったカウンターダメージによって、攻撃の属性が変化する技は以外と多いので注意しよう。


これはノーマルヒットのニーキック。


こちらカウンター。明らかに高く浮いている。


ラウの斜上掌はノーマルヒットでは浮かないが…、


カウンターダメージが大きければ浮かせ技となる。

いずれにしてもカウンターによってプラスになることはあっても、マイナスになることは少ないといえる。カウンターの重要性が理解してもらえただろうか。

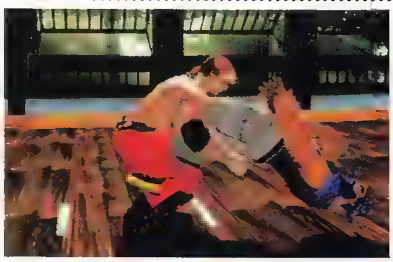
カウンター投げについて

具体的な戦略に関わってくるカウンターの恩恵として、「カウンター投げ」というものがある。

これを一言でいうと「当て投げ」。実際はPや下Pをカウンターヒットさせて、自分が相手より先に動ける状況を作り、硬化中の相手を投げるといったことである。ちなみに下Pをカウンターヒットさせた場合は、立ち状態の相手には立ち投げ、しゃがみ状態の相手にはしゃがみ投げと使い分けていく必要があるので注意すること。またPや下Pからのカウンター投げの正否については諸説乱れるところだが、ここではあえて成立するものとした。

さてPや下Pからのカウンター投げはVF2から継承されたテクニックだが、VF3では一部のキャラにローキックカウンター投げ（以下ローキック投げ）というものが存在する。前出のカウンター投げとは、異なり、カウンターでヒットしたローキック（↓K）から相手の状態を問わず立ち投げで投げることが可能。しかも確定。このローキック投げが可能なキャラは…、


一部のキャラはローキックがカウンターヒットした後…、


立ち投げが連続攻撃となる。

●アキラ　易前腿
●ジャッキー　ローキック、ダブルローキック
●サラ　ローキック、ダブルローキック
●カゲ　摺り蹴り
●ウルフ　ロースマッシュ
●ジェフリー　バーティカルキック

といったところ。また↓K以外の技なら…、

●ラウ　連旋裁腿（⇩KK）
●葵　踵切り（⇘K、カウンターでなおかつダウンしなかった場合）

といったキャラも可能だ。

また右記以外の固有技で一部成立可能な技もある（ジャッキーのエルボーナックルロースピンキック、etc）。

キャラによっては攻撃の主力ともなるこのローキック投げ。ぜひともマスターしてほしい。

アンジュレーション

画面手前にエスケープでイエス！

担当：GYU

VF3の新システム、アンジュレーション（以下アンジュ）。これはVF3のバトルフィールドに設定された「高低差」を指す言葉だが、ここではこのアンジュによって受ける、さまざまな影響について解説していこう。

（空中コンボに与える影響）

アンジュによって最もその影響を受けるファクターが、空中コンボである。

たとえばアンジュが高→低となってる状況で相手を浮かせると、通常時（平地）よりも滞空時間が長くなるといった現象が起こる。相手の浮いている時間が長いということは、空中コンボをより多段数ヒットさせることができるというわけだ。また通常時には不可能な空中コンボでも、アンジュを利用することによって成立させることも可能だ。

さてこれとは逆にアンジュが低→高となっている場合は、滞空時間が短くなるため、空中コンボを狙いにくくなるといった影響を受ける。ダウン攻撃に切り替えるといった戦略が必要とされるだろう。



アンジュ高→低となっている状況なら、



滞空時間が長くなるため、空中コンボをより決めやすい。



アンジュ低→高となっている状況なら、



滞空時間が短くなるため、空中コンボを決めにくい。

また以上の事柄は高低差は大きければ大きいほど、その影響もより強く受けるといった傾向にあるので、注意が必要だ。

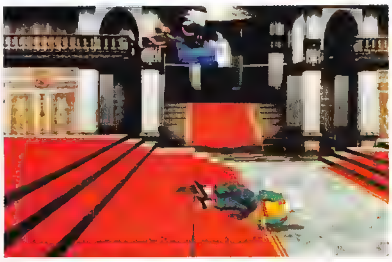
（ダウン攻撃への影響）

ダウンした相手に対する追い打ち手段のひとつである、ダウン攻撃。このうちジャンプ系のダウン攻撃（⇧Pや⇩⇧P）は、アンジュによってダメージや攻撃判定が変化するようになっている。

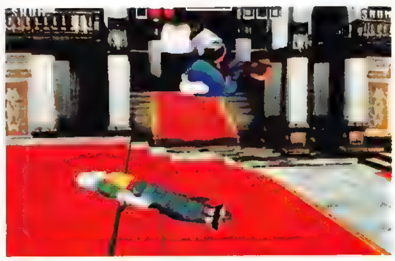
たとえばアンジュが高→低となっている状況で、ジャンプ系のダウン攻撃を仕掛けた場合は、滞空時間が長くなることにより、ダメージが通常時よりも増加するといったメリットと、相手に避けられやすいといったデメリットが生じる。

またアンジュ低→高となっているならば、前者とは逆にダメージ減というデメリットと、攻撃を避けられにくいといったメリットが生じる。

アンジュによる影響と闘いの流れ（互いの残り体力）などを考慮したうえで、ダウン攻撃を使い分けていくことが重要だ。



高→低ではダウン攻撃のダメージは増えるが回避されがち。



低→高なら威力は減るが、回避されにくい。

（打撃技への影響）

アンジュの影響のひとつに、地上戦で繰り出した打撃技の軌道の変化が挙げられる。

これは技によって異なるが、軌道が変化しない一部の技については注意が必要。

たとえば軌道が変化しない技の代表例、肘打ち。相手が自分よりも高い位置なら問題ないが、自分より低い位置で相手がしゃがんでいると、肘打ちをヒットさせられないことがあるのだ。

地上戦においては得てしてアンジュ低→高といった状況のほうが、有利なことが多い。空中コンボと対局にあるものだと考えてもいいだろう。



アンジュ高→低となっている状況で技を繰り出しても…、



ヒットしないことがある。要注意。

またこの軌道の変化は地上戦限定ということにも注意。空中コンボ時に軌道の変化といった現象は生じない。

（投げへの影響）

アンジュの存在によって影響を受ける要素として、投げが挙げられる。

これは自分と相手の位置関係に関わらず、アンジュが作用している状況なら投げを決めにくいといったこと。おそらくアンジュの存在によって、相手との距離が見た目よりも離れていることが原因といえる。

アンジュが作用している状況では、より深い踏み込みから投げることを心がけたほうがいいだろう。



アンジュの影響で投げが決まりにくいこともある。

SYSTEM

システム

エスケープ

意味超ありありです！

担当：キャサ夫

「エスケープって、何がどう有効なの？」と聞かれてもストレートに答えはでない。というわけで、まずは新たなシステム「エスケープ（ボタン）」について説明していこう。

Eボタンの意味

レバーから手を離し、素の状態でEボタンだけを押すとキャラクターは画面奥、または手前へと移動する。奥、手前への移動は位置関係、つまり、1P側にいると奥へいき、2P側にいると手前へ移動する。これが基本となるEボタンのシステム「エスケープ（軸移動）」だ。

このEボタン、実は他にもレバーとボタンの同時押しで、走ったりダッシュしたりすることも可能。レバーを行きたい方向へ2回入力し、走ったり、ダッシュするのが今までは普通だった。が、Eボタンによるシステムだと走る入力が1回になったため、より繊細な動きができるようにもなるのだ。

Eボタンには P、Kボタンをプラスさせ、軸を移動させつつ攻撃ができる技も存在する。

とまあ、簡単に説明させてもらうと、これらがEボタンの動き、特質になる。

おおもととなるエスケープ説明は後にし、走ったり攻撃するときのEボタンをさらっと説明しよう。

●ダッシュ、走る

ダッシュ、走るにあたっての操作は簡単で、自分の動きたい方向にレバーを入力するのと同時に、Eボタンを押してやればいい。入力法は今まで（VF2）と異なるが、動き的にはなにも変わらず、動作もGボタンを押せば、以前同様にキャンセルすることができ、動作を途中で止めることも可能だ。

ダッシュは一瞬の入力となり、走るときはレバーとEボタンを押し続ければよい。

●Eボタン＋P or K（避け攻撃）

キャラクターによって色々と異なる部分が多いが、全キャラ共通（鷹嵐は除く）の避け攻撃（エスケープ攻撃）で避け中段蹴り（⇘K＋E）がある。この技は、各キャラクターによって様々な固有技があるので、それを覚え、研究してほしい。エスケープ以外の特性は解ったかな？解ったところで、次はエスケープについて説明しよう。



鷹嵐以外は標準装備の避け中段。まあ、使い方は色々…。

エスケープの特徴とは、はてなんぞや？

まず、かなり重要な事項となるエスケープ自体の短所、長所から説明していこう。

短所だが、挙がるものは2つ…。

●投げ判定が存在する

●回し系の攻撃に弱い

これらが難点となる。

1つ目の投げ判定が存在する、というのは打撃をかわす際にエスケープを使うため、エスケープそのものに投げ判定が存在しないと、投げと打撃の二択が成立しないために判定があると言える。

これは、エスケープ中ならばすべてでいえることだ。

2つ目の「回し系に弱い」だが、軸を移動させるということは、直線的な攻撃をかわすことが可能。つまり、相手の側面に移動するということになる。移動方向から攻撃されれば、それをくらってしまうということだ。

ただ、注意点としてだが、エスケープはすべての回し系の攻撃に弱いわけではない。技によっては攻撃発生から1回転せず半回転で止まる技もある。それらの攻撃は、技自体が右回りか左回りかでエスケープ方向が異なり、攻撃が発生する方向と反対側にエスケープすれば、避けることができるのだ。ちなみに例を挙げると、ラウの地掃腿（⇨⇩K）などが代表的だ。

もっと突っ込んだ話をすると、足位置によって（正位置、八の字）攻撃回転方向も異なり、それに対応してエスケープを使いこなさなくてはいけなくなる。そこら辺がVF3の面白さ、奥深さでもある。

さて長所だが、短所に比べ、長所はかなり挙がる。それは次の通り…。

●直線的な攻撃をかわす

●後ろを向いた状態からでも振り返ることが可能

●エスケープにキャンセルがかかる

大きく分けると、この3つが長所となる。

1つ目の直線的な攻撃が避けることができるというのは、先程の短所説明時に述べた通りだ。ただ、覚えておいてほしいものが1つ。それは、直線的な攻撃が避けれるといっても、あくまでも攻撃発生後にエスケープをした場合。つまり、予めエスケープをして移動しているときに攻撃されると、直線的な技でも方向修正がかかり、かわすことができなくなるのだ。

だから闘いにおいて、相手にエスケープが読まれている場合、わざと技を遅らせて出される状況も生じる。

2つ目の後ろを向いた状態から振り返る、つまり、相手の技によって強制的に後ろを向かされる、というのは対戦時数えきれないほど起きることである。これは投げ技、打撃のどちらでもありうるし、故意に自分から後ろを向くことも可能。

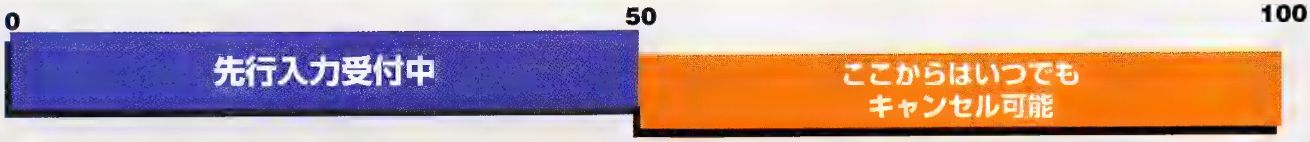
こういう背後を見せた状況でエスケープをすると、相手方向に振り返りつつ軸移動をすることができるのだ。この軸移動方向もまた、自分の位置関係、レバー入力方向によって画面奥、手前へ修正することもできる。

例を挙げて説明していくと、特に投げ技。アキラ、ジェフリーの鶴子穿林（⇦⇘P＋G）、進歩里胯系（⇙P＋G）がそう。これら以外にも各キャラクターごとに背を向かせる投げがあるが、アキラ、ジェフリーの場合は確定要素が少なく、読み負けた場合に大ダメージを受けるようにできている。

基本的にこのような状況のときは、まず投げられたときの硬化時間をレバーとボタンで「がちゃがちゃ」と回復し、次に相手がどのよう技で仕掛けてくるか判断する。で、実行に移し、エスケープで避けたりするのだ。

もちろん、読みが正しければ、正面を向き直しているので逆に投げを決めることができる。

SYSTEM





後ろを向いていてもクルリとね

直線的な技なら何でも来い！

回転系はいや～ん

投げちゃいや～ん

3つ目の「エスケープ自体にキャンセルをかける」これは、エスケープに関した問題では一番重要なものとなる。エスケープの動作を途中で止めるという目的は、相手の攻撃をかわした際、反撃をするためだ。それがもし、エスケープの硬化が存在した場合、動けるようになってから攻撃を開始しても相手の硬化が終わり、攻撃が間に合わない。という状況からキャンセルがかかるようになっていると思われる。

この「エスケープをキャンセルする」には、1つ理解しておいてほしいことがある。キャンセルがかかるといっても、それはあるところまで、エスケープが到達しないとダメということ。解りやすく説明すると、エスケープの動作が0（開始）から100（終了）まであるとしよう。すると、エスケープ開始からキャンセルが可能な区域というのは50の地点になるのだ。

つまり、エスケープの動作が半分終わらないと、ほかの動きができないということになる。が、さらにここで注意点が…。

本来なら開始値0からキャンセル値50までいかないと、キャラクターをほかの動作に移せない。しかし、コマンドの受け付け問題は別。コマンドはキャンセル値50に対し、およそ10から受け付けるようにできている。つまり、先行入力ができるということ。

これらすべてがエスケープの長所、特徴となるのだ。

さて、エスケープキャンセルの意味はこれで結構解ってきたと思う。が、目的として何でエスケープするのか、何をつかってキャンセルをするのかは説明していないね。実はこのキャンセルができる項目というのが重要な点となっていくので、それは次のコーナーで説明しよう。

攻守一体のエスケープ

エスケープの使い方に正解も間違いもない。このシステムは攻めに良し、守りに良しといった攻守一体型のものとなる。

攻めに使うエスケープ

エスケープを攻めつつ使うときは、必ずキャンセルをかけてなんらかの攻撃をする。その攻撃とは技であり、相手にかけるプレッシャーでもある。

エスケープにキャンセルかけれるものは次の通り…。

●技（基本技、固有技）
●投げ
●ダッシュしゃがみ（↘E）

基本的にこれら3種類のものならば、キャンセルをかけることが可能となり、すべてにおいてエスケープした瞬間にコマンド入力をすれば、最速のタイミング（エスケープキャンセル時）で技を出したり、さらにエスケープなどができるわけだ。

で、これを実際に対戦で行うと、これまたはじめは難しい。とりあえず、どこでエスケープを使ったらいいのかが分からなくなるものだ。

この問題に関しても、正確な答えはではない。まずは色々な場面で使って慣れていき、自分独自のパターンを作るのがベストと言える。

しかし、攻めにおいてのエスケープの使い方は、アドバイスとしてなら紹介できる。

形としては下Pのあとや連携技を途中で止めたときがエスケープの使い所だ。これは、技と技の連携に相手が割り込もうとする場合が多いから言えることなのだが、あくまでも例え。そのエスケープをしたとき、相手との技の兼ね合いによって正解か不正解があるからだ。

もし、エスケープをしたとき相手になんの動きもなければ、再びそこから攻めが始まり、再度読み合いが生じる。

これが基本的な攻めているときのエスケープを使った形で、本当に基本中の基本。

では、ちょっと上級者向けの攻め方を紹介しよう。

キャンセル事項の最後「ダッシュしゃがみ（以下、Dしゃがみ）」とあるが、これは色々な意味で優遇され、有力なものとなっている。ここで、その色々な意味を追及しよう。Dしゃがみをすることによって次の効果が出る。

1、エスケープにキャンセルが可能
2、しゃがみ状態になる
3、エスケープ中に技をガードできる

この3つがエスケープをDしゃがみでキャンセルしたときに生じる状態だ。

1は説明しなくても解ると思う。エスケープ後キャラクターを自由の状態にすることができる。ここで3との関連性ができる。

本来エスケープは技を出すか動作が終わるまで待たないと、ガードはできない。だが、Dしゃがみ入力を使って動作を途中で止め、相手の技をガードすることが可能なのだ。

Dしゃがみの有効な点は次の2の部分にある。

ひとつはしゃがみ状態になるということで、上段攻撃、投げをかわすことができる。ということは、自分がしゃが

んでいるわけだから、各キャラクターしゃがみ状態からの技が出すことが可能なわけだ。



エスケープをDしゃがみでキャンセル。



ここから馬歩衝靠。アキラならではの有効な手段だ。

これは本当にキャラクターによって移動速度、距離などや技の有無があるが、アキラなら馬歩衝靠、リオン、パイ、鷹嵐、葵などはしゃがみ状態からの投げ技を簡単に出すことが可能になる。

エスケープをDしゃがみでキャンセルさせると、こういった使い方もできるようになってくるのだ。これはかなり上級者向けの話になるが、練習して損はないだろう。

守りに扱うエスケープ

攻めの部分を読んでエスケープの使い方がある程度理解できたかな? 理解できれば守りにまわった場合のエスケープもだいたい分かるだろう。

基本的に守りになる状況というのは、自分の技がガードされたときしか考えられない。この状況で判断しなくてはいけないことは、打撃か投げかの2つ。要は二択回避だ。

この状態でいかに相手の裏を読み、それに読み勝てるかが勝負となる。

二択攻め、VF2時代は投げと打撃を迫られ、投げ回避には打撃(後半期ファジイがでたが)で…打撃回避にはガードしかなかった。が、VF3は打撃に対しガードorエスケープ…、投げに対しては打撃or投げ抜けができるようになったのだ。

何が言いたいかというと、それだけ闘いの幅が拡がり、VF2でのキャッチボールがVF3では成立しなくなったということ。さらに付け加えると、実際にVF3で守りにまわったときに迫られるのは三択。これは理解しづらいものがあるが、例えば自分の技がガードされた場合、打撃を読んでエスケープを押した。しかし、相手は投げを回避するために肘を出す。

すると、どちらも二択を回避したいがゆえに取った行動がかたや吉と出、かたや凶と出て、結局攻めていた側が有利な状況に…。

これはあくまでも結果論に過ぎないが、VF2では絶対に考えられなかった状況ではないか。

だから実際エスケープを攻めで使う、守りで使うというのは言い切れない部分が多いのだ。これだけは解ってほしい点でもある。

だが、今回紹介したエスケープの短所、長所は確かとなり、その効果、特徴などは絶対に覚えたほうがいいだろう。

「韓国ステップ」っていうか「台湾ステップ」の応用だね

VF3全国大会、森永エンゼルカップ以来「あのエスケープを連続してやるのって、どうやるんすかね?」という質問が各地で聞かれる。

韓国の通称AKIRA KIDを見ていない人は確かになかなかお目にかかれないかもしれない動きでもあるかな。

でも、今では韓国ステップなどとよばれている連続エスケープは、実は編集部内でも発売当初すでに発見し、あまりの意味のなさに触れてはいなかったのだ。実際、2月の全国大会前の対戦風景でも連続エスケープをなんとか駆使して、うまく使っていたプレイヤーも少なくない。事実、使用キャラクターで大幅に意味が異なるからね。で、その意味が今回書いた通りになるわけだ。

では、エスケープからのエスケープのやり方を的確に紹介しましょう。

●連続エスケープ

みんなウォン君の台湾ステップを覚えているかな? この連続エスケープは、その操作法と重なった部分が多い。というか、押すボタンをGからEに変えただけ。

まず、ニュートラルの状態でEボタンを押す。すると、当たり前のごとくエスケープ。で、今回紹介したDしゃがみ入力で、エスケープにキャンセルをかけるのだ。ここから台湾ステップの応用となる。

エスケープをDしゃがみでキャンセルしたら、そのままレバーを下に戻して入れっぱなしにする。で、再度Eボタンを押すとキャラクターはレバーが下に入力されているため、画面手前に移動する。

そうしたら、ここで下に入力してあるレバーを右下へ1回だけ入力。すると、Dしゃがみの受け付けになり(これは謎)、エスケープに再度キャンセルがかかるというわけ。これの繰り返しで、とりあえず一方向(画面手前のみ)に連続エスケープができる。

では、途中で奥へ移動したいときはどうすればいいのかを説明しよう。

要はレバーが下に入っているからキャラクターは手前に移動するわけであって、Eボタンを押すときレバーがニュートラルなら奥へ移動することなだけの問題。

ただ、画面奥へ移動したときは入力が異なり、エスケープをキャンセルするには再度Dしゃがみを入力しなくてはいけないので注意。つまり、手前はレバーが下に入力したままで、Dしゃがみの受け付けが持続していて、それを一度でもニュートラルに戻してしまうと解除されるようにできているのだ。

これが連続エスケープの入力法。この使い方は様々で今回紹介したもの以外にもリングアウト回避など、違った意味で使える。

さらにテクニックをプラスさせ、エスケープキャンセル後にレバーを後ろに入れてEボタンを同時に押す。すると、エスケープからのバックステップが一瞬ででき、相手の技をテクニカルにかわすことも可能なのだ。で、そこから再度Eボタン、Dしゃがみ、Eボタン…とやっていけば、もうキャラクターは君の自由自在。

今となってだからこそ言うが、はじめは本当に使えそうもないから触れなかったが、現状ではかなりの意味をもたらします。

ただ、あまりやり過ぎるとラリッちゃうため、やり過ぎに注意しましょう。



カゲ「よっしゃ、裡門頂肘ガード」



カゲ「でも返し技ねえしなぁ、エスケープでもすっかな」
アキラ「(投げられたくない0.1秒)」



アキラ「いやだ～」カゲ「一応読み勝ったのか!?
その場しのぎで良かった…」

よろけ

よろけは回復して対処

担当：がっちん

ここでは、よろけについてと、それに伴う回復を解説していこう。よろけはバーチャの対戦において非常に重要なウェイトを占めるシステムである。きっちりと覚えよう。

よろけ発生の条件

よろけが発生するのはちゃんとした条件がある。中段攻撃はすべてよろけるわけではないし、よろけ技だからといって必ずしもよろけるわけではない。



全キャラ保有しているわけではないがヒジは便利な技の一つ。

また、よろけ技としてはヒジが代表的な存在になっているが、よろける条件として、これらの技をしゃがみ状態の相手にヒットさせることで発生する。

ほかに、固有技では、アキラの鉄山靠をしゃがみガードしたときや、ウルフのコメットフックでもよろけが発生する。

そして、中段蹴りもよろけ技としてくくられるが、重量級には適用されないので注意しよう。

また、バーチャ3では起き上がり蹴りをヒットさせることでもよろけさせることができる。これは前作のバーチャ2ではなかったシステムである（バーチャ2ではダウンしてしまう）。

ただし、起き上がり蹴りを食らってしまってのよろけは、ほかのよろけ技で発生したものとは違うので注意したい。

何が違うのかというと、よろけ技でよろけ発生した状態で中段攻撃がヒットした場合は、ヒットさせられた側はダウンしてしまうのだ。



よろけてしまったあとに…



中段攻撃をヒットさせるとダウンしてしまう。

つまり、ヒジでよろけたときに、さらにヒジをヒットさせると相手はダウンする。

なお、バーチャにはよろけのほかに崩し技というものが存在する。ラウ・パイ親子の柳手掛塔と掣燕掛塔、アキラの順歩翻胯などがそれに当たる。

崩し技を決めた直後は、相手は無防備な状態になり、投げ技は食らわないものの一方的に打撃技が入る状態がある。

じつは、このことはよろけ全般についても言えることで、よろけと崩しが共有している部分である。

回復で防ごう

ということで、よろけ技や崩しをくらうと非常にヤバイことが分かってくれたと思う。だが、このゲームのシステムではよろけ状態を回復することができ、必ずしも一方的にやられるだけではない。

回復のやり方は、とにかくレバーを入力しつつボタンを連打すればいい。

ただ、これだと回復後の状態に問題があり、ジャンプや予期せぬ技が出てしまう可能性がある。やみくもにレバガチャするだけではあまり良い方法とは言えないのだ。



回復は反射的にクセつけるくらいが良い。

よって、多少の違いはプレイヤーごとにあるものの、レバーはグルグルと回転させるか左右に振るレバガチャをGボタンを押しながら行なうといい。

そして、そのときにPボタンとKボタンも同時に押せれば理想的。これならば誤操作はしないはずだ（Gボタンを押しているため）。

ただ、よろけの場合はそんなに長時間回復作業を行なう必要はなく、どちらかというと瞬発力が必要とされる。

さらに、崩し技にはレバーグルグル、よろけにはレバガチャと使い分ければ完璧だろう。

よろけ投げの対処

よろけ投げとは、よろけ状態の相手がよろけ解除になるタイミングで投げを決める連携で、回避するのが非常に難しいとされている。

ほかに、ちょっとニュアンスは違うが、ジャイアントスイングで壁ぎわに追いやったタイミングで相手を壁投げするコンビネーションはかなりキツイ（壁投げは投げ抜け不可）。

これらは、ヒジ→投げのコンビネーション同様に全く回復しない、ボタンは一切さわらない状態でいれば、まだよろけ中なので相手は投げを決められないという対処法がある。

ただ、相手は必ずしも完璧なタイミングで投げに来るとは限らないので、結局投げられてしまうことが少なくない。

よって、よろけさせられたとき、相手が打撃と読むなら回復してガード。投げと読むなら投げ抜けを入力するというのが最善の策とされている。

かなり厳しい選択を迫られるが、よろけてしまっていることを考えれば仕方がない。



よろけさせられてから…



投げ。この対処法は投げ抜けが実戦的。

ほかの回復可能な技

回復に関する情報はこんなところだが、ほかにも回復できる技はいくつかある。

ウルフ・ジェフリー・葵の強制しゃがませ技、ウルフ・ジェフリーの起き上がらせ、ジェフリーのバックスローやアキラの鷂子穿林。

これらの技を受けてしまった場合もレバガチャ系で回復することができる。

MAXIMUM BATTLE

バーチャファイター3
マキシマムバトル 森永エンゼルカップ 大会レポート



バーチャファイター3の全国大会。今回は森永製菓が冠スポンサーとなり、マキシマムバトル森永エンゼルカップとして開催された。

店舗予選を勝ち抜き、さらに店舗代表を集めた各地区大会を制覇して、初めてこの全国大会に出場できるのだ。

今回、出場者はいくつかのクラスに別れ、それぞれのチャンピオンから日本一を選び出す、というシステムとなった。ちなみに主催者発表による全国での大会出場者総数は実に4万5千人。まさに激戦である。

クラスは全部で3つ。女性部門のレディースクラス、20歳未満に参加資格が与えられるアンダー20クラス、逆に20歳以上の参加者によって争われるオーバー20クラスの3つに分かれる。これらは店舗予選の段階ですでに別々にトーナメントがおこなわれ、決勝大会でもこの3つのクラスがそれぞれ別に行われる。

LADIES CLASS

エリア		氏名
九州第3エリア	桃白白	宮内 静
北関東第3エリア	女帝サラ	増田 理恵
九州第1エリア	ピキアキラ	宗 喜代香
東海エリア	新星ジャッキー	羽田 晶子
中国第1エリア	うき	丸山 僚子
北関東第1エリア	稲垣リオン	田中 睦子
九州第2エリア	鎌木リオン	高倉 佳子
東北エリア	市川サラ	小林 延子
九州第1エリア		梅野 幸
北陸エリア	村田サラ	村田 千明
新潟エリア	Mジャッキー	荒井 恵
東海エリア	chan姉	古高 智子
北海道エリア	MIYAG	宮嶋 由紀子
西関東第2エリア		宮地 いづみ
東京第3エリア	チャピ	岩切 久子
関西エリア	星狩パイ	氷室 弥生

優勝

エリア	氏名	
北関東第2エリア	鈴木 久美子	サラねぇ
東京第1エリア	山村 和歌子	渋谷JACKY-CO
中国第2エリア	田中 友季子	Yuki
関西エリア	渡辺 小夜子	リュックパイ
東北エリア	菅原 玲子	スガ
北関東第4エリア	菅原 矢恵	あふひ
東京第1エリア	阿部 めぐみ	悪徳1号
東北エリア	設楽 洋子	影丸子
四国第1エリア	丸口 志保	休憩リオン
四国第2エリア	川辺 貴子	牟岐パイ
西関東第1エリア	田口 訓子	Karie
関西エリア	三浦 真奈美	ヤンママパイ
北海道エリア	高橋 昌江	ジャッキーガール
東京第2エリア	藤井 ますみ	FJKリオン
西関東第1エリア	長峰 亜里	
東京第2エリア	永田 牧子	

大会初日

2月15日土曜日。大会1日目だ。この日は各クラスベスト4までを決定し、翌日の優勝者決勝戦の出場者を決める。大会開始はなんと夜の8時から。

会場となるのは、昨年オープンして話題を呼んだ大型のアミューズメント施設、お台場の東京ジョイポリス。その最上階にもうけられた特設ステージでの開催だ。ちなみにライターのキャサ夫が店舗予選を通過したのも、じつはここなのだ。

選手たちは入場までにくじ引きをすませ、すでに会場に入っている。中央吹き抜けの大型モニターに大会の様子が映し出される中、熱い戦いが始まった。



出場選手はロゴ入りのジャンパーをはおっているため会場は黒一色。

レディースクラス

最初はレディース部門からのスタート。このクラスの特徴として、ほかの2クラスではほとんど見かけなかった葵、パイ、といった女性キャラの多さがあげられる。もちろんサラも他のクラスに比べると多く、なんとなくレディースクラスっぽい雰囲気を醸し出している。

この日ベスト4に勝ち残ったのは北関東第3エリアから来た女帝サラこと増田理恵さん。使用キャラはもちろんサラ。東海エリアから勝ち残ってきたchan姉こと古高智子さん。使用キャラはパイ。



MAXIMUM BATTLE

東京第1エリアから勝ちあがってきた、渋谷JACKY—COこと山村和歌子さん。そして北海道地区から来た、ジャッキーガールこと高橋昌江さん。使用キャラはジャッキー。この4人で明日の優勝者決定戦は争われる。

アンダー20クラス

つぎに行われたのがこのクラス。ここには、キャサ夫とともに今大会でも決勝まで勝ち残った2人のバーチャファイター2の鉄人の1人、柏ジェフリーがいた。

今大会、もっとも波乱の展開となったのがこのクラスだろう。まず2回戦でその柏ジェフリーが、リオンを操る東京第一エリア代表のちび太に敗れる。一部関係者の間では事実上の決勝戦になるのでは?と言われていたこの2回戦での試合。ところが勝者であるちび太が、次の3回戦で東海エリア代表大須アキラに敗れ、優勝者決定戦への出場を逃してしまうのだ。

そんな中、ちゃくちゃくと試合は進み、ベスト4のメンバーが決まった。

まず波乱の展開の中心人物の一人、東海地区代表大須アキラこと吉岡正史さん。もちろん使用キャラはアキラ。東北エリア代表爆発ウルぴょんこと八巻万里さん。もちろん使用キャラはウルフ。そして翌日の台風の目となる、ヤナガサラこと矢永拓さん。使用キャラはなぜかジャッキー。そして東京第2エリアより勝ちあがってきたセガールこと柳本清和さん。使用キャラはウルフ。この4人が、翌日の大会への切符を手に入れた。

Under-20

エリア	使用キャラ	名前
九州第1エリア	五∞三∞ラウ	澤口　春男
東北エリア	宮内カゲ	福井　哲明
東海エリア	大須アキラ	吉岡　正史
中国第1エリア	琉球サラ	宮城　知則
関西エリア	ウルル	池尻　孝光
東京第1エリア	ちび太	小松　栄治
関西エリア	ハンニャ	南　雄太
北関東第3エリア	柏ジェフリー	宮山　武久
東北エリア	ZEROアキラ	対馬　憲人
新潟エリア	スッパマン	梅沢　毅
北関東第2エリア	18禁jacky	都丸　蓁彦
西関東第1エリア	ケズ	毛塚　傑
西関東第1エリア	ビーサンアキラ	麻柄　勉
東京第3エリア	仙川カゲ	勝田　周
北陸エリア	土居ウルフ	土居　慎吾
東北エリア	爆発ウルぴょん	八巻　万里

優勝

エリア	名前	使用キャラ
四国第2エリア	川辺卓史	牟岐ジャッキー
九州第1エリア	矢永　拓	ヤナガサラ
東京第1エリア	大友　啓史	増尾パイ
関西エリア	池端　宏亮	鴨川ジャッキー
北海道エリア	月居　慶介	ススキノラウ
北関東第1エリア	広原　隆之	アザラシラウ
九州第2エリア	緒方　和秀	K.O.サラ
四国第1エリア	森浦　由照	MAX78
北関東第4エリア	瀬山　光	SSサラ
西関東第2エリア	寺尾　卓弥	
九州第3エリア	谷合　洋造	T・Yジャッキー
中国第2エリア	田中　達也	SSサラ
北海道エリア	高橋　優	2代目ゴリラ魔王
東京第2エリア	望月　英佑	あなごラウ
東京第2エリア	柳本　清和	セガール
東海エリア	岡田　昌也	かすがいラウ



こちらはレディースクラスのベスト4。なんとなく華やか。



で、こちらがアンダー20のベスト4。一番吸収力のあるのび盛りのクラスだ。

オーバー20クラス

最後に行われたのがこのクラス。ここにはゲーメスト関係のライター、キャサ夫と明大前チャッキーの2人がいる。やはり過去2回の大会で

MAXIMUM BATTLE



1位、2位という成績を残しているキャサ夫の動きがもっとも注目されるクラスだ。

2人とも2回戦までは順調に突破。しかし3回戦でチャッキーが北海道エリア代表の3代目札幌サラに敗れてしまう。

一方のキャサ夫も3回戦、関西エリア代表のT.A.IIの操るアキラに大苦戦。2対2の接戦から、もうだめだと思われた瞬間、ヒジからのPPPという思いもよらぬ攻めで逆転、大会翌日へ希望をつなげた。

この結果、ベスト4は東京第1エリアのインナハジャッキーこと宮城博光さん、使用キャラはもちろんジャッキーと、九州第2エリア代表のバンバンこと渡辺清信さん。これまた使用キャラはジャッキー。チャッキーを敗った北海道代表の三代目札幌サラこと川崎達男さん。もちろん使用キャラはサラ。

そして東京第2エリアから出場したキャサ夫、使用キャラは毎度おなじみカゲの4人となった。

Over20

- 北関東第3エリア　フジムラウ　**藤村　敦**
- 中国第1エリア　しばきたおしウルフ　**奥西　宏文**
- 東北エリア　加トウ　**加藤　政行**
- 東海エリア　**高須　栄一郎**
- 東京第1エリア　インナハジャッキー　**宮城　博光**
- 北陸エリア　チョロ松　**山田　和臣**
- 東京第2エリア　青さん　**小野　敏明**
- 東海エリア　**西　たかひろ**
- 九州第1エリア　花ラウ　**尾崎　省造**
- 東京第1エリア　ＦＪ　**山口　正行**
- 北関東第1エリア　パーラーラウ　**片見　幸仁**
- 四国第1エリア　上海ラウ「　**黒川　康宏**
- 九州第1エリア　ＤＡＬ　**中澤　実**
- 九州第2エリア　バンバン　**渡辺　清信**
- 東北エリア　ダイナマイト・ウルフ　**太田　隆好**
- 北関東第2エリア　栃木ジャッキー　**小林　政志**

優勝

- 西関東第1エリア　**百渓　曜**　明大前チャッキー
- 九州第3エリア　**児玉　豊明**　ホワイトウルフ
- 関西エリア　**入澤　昇平**　そらとぶジャッキー
- 東京第3エリア　**小島　丈人**
- 中国第2エリア　**山本　貴志**　Ｔ．Ｐ．Ｌ．
- 新潟エリア　**藤井　純**　ビーフジャッキー
- 西関東第1エリア　**岡見　直明**　ドブ板ラウ
- 北海道エリア　**川崎　達男**　3代目札幌サラ
- 西関東第2エリア　**石川　徳人**
- 四国第2エリア　**山野　典久**　ＯＹＧ
- 関西エリア　**光山　弘次**　新世界ラウ
- 関西エリア　**平山　敬士**　Ｔ．Ａ．II
- 東京第2エリア　**佐谷　樂　キャサ夫**
- 北海道エリア　**相馬　富一**　ススキノジャッキー
- 北関東第4エリア　**飛田　秀章**　ライトニング教授
- 東北エリア　**佐藤　伸俊**　ヒゲラウ



オーバー20のベスト4選手たち。明日はどんな闘いとなるのか。

優勝者決定戦

2月16日日曜日。大会2日目。この日、各クラスの優勝者と、その中から日本一のプレイヤーが決定する。

レディースクラス 2日目

まずはレディースクラスから。ここでの決勝はジャッキーどうしの準決勝を制した渋谷JACKY―COと、女帝サラを敗り決勝にコマを進めたchan姉の対決となる。

そして、chan姉が勝者となり、レディースクラスチャンピオンは決定した。パイを使っての優勝である。

アンダー20クラス 2日目

このクラスは2日目にも波乱が待ち受けていた。

決勝にコマを進めたのは、セガールを敗った、ヤナガサ



MAXIMUM BATTLE

ラ。ニックネームとは違って大会ではジャッキーを使用している。

そしてもう一人が爆発ウルぴょんを敗った大須アキラ。前日のちび太を敗った実力が本物であることを見せつける。

しかし、この2人により争われた決勝は、ヤナガサラの勝利に終わる。九州よりやってきたヤナガサラが、前日優勝候補と目されていたプレイヤーたちとの戦いを制して決勝に進んだ大須アキラを敗り、栄冠を手にいれた。

オーバー20クラス 2日目

ここで決勝にコマを進めたのは、バンバンとのジャッキーどうしの戦いを制したイナハジャッキー、そしてキャサ夫である。ちなみにキャサ夫の準決勝の相手は、2年前の大会でも同じ組み合わせがあった3代目札幌サラ。雪辱をねらう彼を退けての決勝進出だ。



優勝を飾ったキャサ夫。おもわず笑みがこぼれる。

そして決勝を制したのは、インナハジャッキーを退けたキャサ夫のカゲだった。

日本チャンピオン決定戦

各クラスの優勝者3人で争われる、真の日本一決定戦。これは今までとは異なり、勝ちポイント制で争われる。3人がそれぞれ対戦し、もっとも勝ちポイントを得た者を勝者とするのだ。

さすがに実力が伯仲しているだけあってなかなか勝負がつかず、何度も対戦が続いた。

この接戦を制したのがアンダー20クラスのヤナガサラ。九州からやってきた新星がついに日本一の座を獲得したのである。2位にレディース部門のchan姉。キャサ夫は3位という結果に終わっている。



実力伯仲。好勝負が続くなか、ヤナガサラが優勝を勝ち取る。

世界トーナメント

ここで1度休憩が入り、午後からはいよいよ世界トーナメントとなる。出場選手はイギリス、台湾、韓国、シンガポール、フィリピン、インドネシアとまさに世界大会。やはり注目されるのはかつて台湾旋風を巻き起こした台湾勢と、なんと188連勝という記録を持つ韓国のアキラ使い、曹鶴東選手だろう。出場が予定されていたアラブ首長国連邦からの選手が欠場となったため、計12人で争われることになる。ここに日本の各クラス代表が参加するわけだ。組み合わせは完全なくじ引きだったのだが、なんと1回戦で台湾勢の2人と、日本勢のキャサ夫とヤナガサラがそれぞれ潰しあうことに。

まず、日本勢としてはchan姉が1回戦を突破。日本勢どうしの対決の1回戦の方はヤナガサラに凱歌があがる。この段階で注目されたのは、台湾から来たラウ、そしてやはり韓国から来た188連勝アキラ、同じく韓国から来たラウ、ここらへんだろう。

そして2回戦。残念ながらここで日本勢は全員消えてしまう。ヤナガサラは韓国のラウ使いに、chan姉は台湾のラウ使いに敗れ、トーナメントから去る。韓国の2人と台湾のラウは順調に勝ち星を重ねる。

決勝に残ったのは台湾のラウを敗ったアキラキッドこと申義旭選手。チャンスには必ず崩撃雲身双虎掌を決めてくる。

もう一人も韓国から来たラウ使い、イゲラウこと曹鶴東選手。P連打系の技を多用し相手に反撃のチャンスをなかなか与えないタイプだ。二人ともまだ十代という、韓国勢どうしの決勝となった。ここらへん、1回戦で潰しあいになってしまった台湾、日本勢のクジ運の悪さもあったと思うが、とにもかくにもこの2人のどちらかが世界チャンピオンになるのだ。

世界トーナメント決勝

決勝のみ、3試合先取制というルールが適用される。お互い手のうちを知っているらしく、高度な攻防が繰り広げられる。



決勝はなんと韓国勢どうしの対決となる。左がアキラ、右がラウ。

先に2試合を制し、アキラがリーチをかける。これで決まりか、と思われたのだが、次の試合、ラウも意地を見せ1試合取り返し2－1とする。

しかし、全く動じないアキラは次の試合を確実に押さえ、ついに世界一は韓国からやってきた弱冠十五歳の申義旭選手に決定した。



優勝者の申義旭選手。韓国旋風は今後もふきあれるのか？

大会というのは実に独特な雰囲気がある。

バーチャファイターシリーズは、何度も大会が行われているため、見知ったものどうしも多く、ややもすると身内どうしによる閉鎖的な世界になってしまいがちだ。しかしそれでも、その麻薬的な雰囲気は魅力的。

今回の大会、ギャラリーは選手の仲間うちや雑誌関係者ばかりが目立ってしまっていたが、一般の人たちも、ぜひこの雰囲気を楽しみに来てほしいと思う。

VirtuaFighter3 オーディオビジュアルコレクション

ちょっと気分を変えて、こんなバーチャはどうでしょうか？

さて、このページでは多少趣向を変えて、AV方面のバーチャグッズの紹介をしてゆこう。オーディオ　ビジュアルだぞ、アダルトビデオじゃないぞ。

VirtuaFighter3 On the Vocal

まず最初に紹介するのは、この3月26日に発売になるボーカルアルバム。バーチャファイター3のゲームに使用されている曲のなかから、10曲をセレクトし、ヴォーカル用にアレンジしたもの。



VirtuaFighter3 On The Vocal
発売　東芝EMI（FUTURELAND）
3月26日発売
定価　3,000円（税込み）TYCY-5545

ヴォーカルを担当しているのは、バーチャファイター3の音楽を手がけ、アニメ版バーチャファイターの主題歌「愛が足りないぜ」や、デイトナUSAなどのヴォーカルを担当していた、セガAM2研の光吉猛修。

各曲、タイトルも歌詞のイメージにあわせ一新され、ゲーム中で聞き慣れたイメージとはまた異なる1面を見せてくれる。

ファンならば、一度は聞いて見よう。

あの熱戦がビデオに！ マキシマムバトルオフィシャルビデオ

さる2月15、16の両日に行われたバーチャファイター3マキシマムバトル。くわしい結果などはレポートのページを見てもらうとしても、実際の試合の流れや、会場の雰囲気などはやはり映像でなければ十分な説得力を持ちえないだろう。

このビデオは、まさにそういった要望に応えたものといえる。

実際、レベルの高い試合はビデオで何度も見るうちにさまざまな発見がある。一見ただのパンチのように見える一発が、実はとんでもなく深い読みあいに勝った結果のものだったりするのだ。

各地方大会を勝ち抜いてきた強者たちによる試合はどれをとっても見応え十分だろう。

また、海外選手の、台湾、韓国勢の試合なども、結構新しい発見があるぞ。まさにバーチャ3の極限のレベルの戦いがここにあるのだ。見て損はない一本だ。

VirtuaFighter3 MAXIMAM BATTLE

発売　東芝EMI
4月28日発売
定価　4,890円（税込み）
（ビデオのみ）
カラー／ステレオ／HiFi

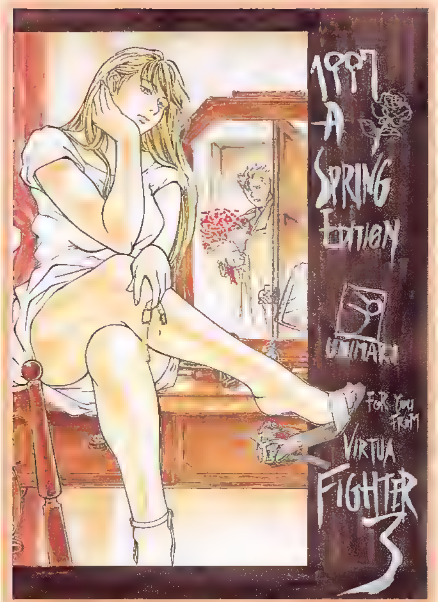
TYVY-5015



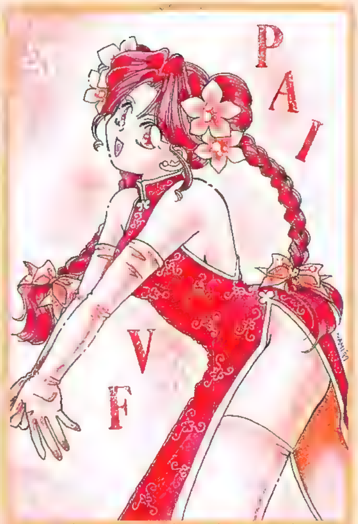
さて、ここで突然だがプレゼントのお知らせだ。

今回、メーカーさんから右のイカスジャッキーポスター（超仮称）を頂戴した。なんと本アルバムのボーカルである光吉猛修さんのサイン入りだ！ヤフーっ！で、こいつをアンケートハガキをくれた中から、5名様に抽選でプレゼント！イェー！さあ、いますぐハガキを送れ！





☆退屈な心、誰か満たしてくれる？
（東京都・ウニマル君）



☆３のパイは一段と美人になって、私もトキめいたのだヨ（このうしろにハートマークを入れて下さい）　（栃木県・東照宮奈美さん）

ア・キ・ラ・ン・ド

VIRTUAFIGHTER

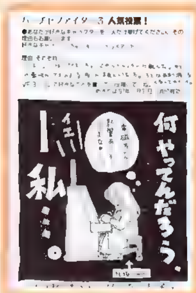
担当：MIO

VIRTUAFIGHTER

●クンフー補給せよの巻●

皆さん気合いの入った投稿をありがとうッ!! 下は9歳から、上は36歳まで、バーチャを愛する人々のアツイ気持ちが集結したこのコーナー、じっくり見てくれーい!!

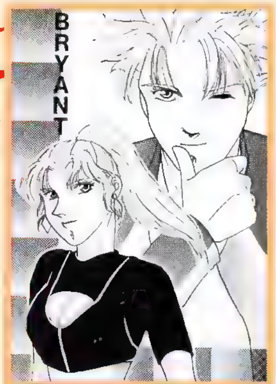
ベビーには…10ケ月早いんだよ!



☆電磁波の影響よりも、胎教としての影響の方が…。母子ともに健康で何より。（大阪府・陸王さん）



☆罰としてフカヒレ10kg寄付。（埼玉県・裕木康隆君）



☆同じ瞳の中に思い出す、あなたの優しさ。
（宮城県・野坂久美子さん）



☆もう、今までの僕じゃない。覚悟はいいかい？
（滋賀県・菱岡幸恵さん）

鈴木部長にお願い

鷹嵐のＣＧポートレート出せ？シーツ作れ？そんな時は部長にお願いしてみようね

☆パイのＧボタン勝利ポーズ最後のヤツはなんとかならなかったんですか鈴木さん？
（千葉県　川原井剛君）

☆白状します…。私は忍者フェチですが、兄妹とハチマキにも弱いです鈴木部長。
（北海道　竹野内河月さん）

☆次は南米のキャラなんかが欲しいのぅ。ボサノバンなんてどうです部長？
（長野県　等々力雄太君）

☆Ｅボタンの追加によって戦略の幅が広がったし、投げにスカリモーションが入って、かなり読み重視なゲームに仕上がっていて鈴木裕さんの思惑通りですね。どんなキャラを使っても楽しいっす！　（山形県　三橋善哉君）

☆Ｅボタンが小指になるんです、鈴木部長。
（栃木県　大田直子さん）

☆ピッピちゃん（←ジャッキーの事です）の隠し勝利ポーズはいかにもバカっぽくて大好きです。アレ見る度に大笑い。ついでに声がＶＦ２の時と一緒だったらよかったのですが、鈴木部長。
（千葉県　市川和美さん）

☆ＶＦＣＧポートレートシリーズ Vol・２ジャッキー・ブライアントを何カ月か前に買ったはいいが、まだ見てません。つらいです。サラになりてぇ部長…。　（静岡県　増田真季さん）



☆ど、ど、どうなんスかセガさん！？（汗）。　（岡山県・原田芳子さん）

鷹嵐inスイス　by サクっと切太郎

鷹嵐アイドル化プロット

私はオペレーションスイスを提案する。そう、スイスにも相撲があり、日本と同じく国技と賞されているのです。その名も首惘絃（シュビンゲン）！この競技は黒っぽいズボンとシャツの上に半ズボン（まわし）という牧童スタイルで闘うため鷹嵐が若く見えるはず。勝利後の演出も「このボケェ！」から相手の背中についたおがくずをパンパンと払ってあげるという、シュビンゲンの礼儀にのっとったジェントル勝利ポーズに変わるのだ！

力士・鷹嵐ではなく、シュビンガー・ホークサイクロンとして！アルプス一万尺で闘う高低差ありすぎステージ！会場に響きわたるアルプホルン！合唱団のヨーデルをＢＧＭに闘え！アルプスの戦士ホークサイクロン関！

「なめとるんかい～！！」

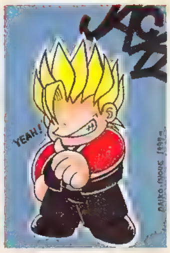
それではトルコ相撲ヤールギュレシはいかが？このヤールギュレシはまず体中にたっぷりとオイルを塗りたくる、グバッ！（☞樽砕き）ウ、ウェイト！清めのためなんだってばよ！ペブリヴァン（力士のこと）はキスペットと呼ばれる水牛の皮ズボンを着用するんだって。ジャッキーファンも皮ジャンでなくゲ屋でキスペット試着の時代か！水牛くっさー！と、思ったがキスペット職人の後継者が育たなくて大変らしい。

それでは１Ｐと２Ｐの鷹嵐を同時に操作して一人相撲。　終

VIRTUA FIGHTER 3　人気投票結果発表

バーチャファイタームック 人気投票結果発表	
1位	ジャッキー
2位	アキラ
3位	リオン
4位	サラ
5位	パイ
6位	葵
同6位	ウルフ
7位	カゲ
同7位	シュン
同7位	鷹嵐
8位	ラウ
同8位	ジェフリー
同8位	地下鉄の電車

てなわけで、こんな出ました（死語）。君の好きなキャラはどうかな？全キャラのファンキーでナイスなイラストを描いてくれたのは、長野県の井上大子さんだ！どうもありがとう！



1位　ジャッキー

☆なぜジャッキーが好きかって？もう　そんな野暮なこと聞かないで下さい　ジャッキーだからに決まってるじゃないですかぁ
（北海道　橋本美沙子さん）

☆コンボエルボーやサマー等の弱体化により最もバランスのとれているキャラになった。
（徳島県　天野晋作君）

☆すごくかっこよくて、やさしそうで…なんたって強いし頼りになりそうだから。
（埼玉県　加藤千鶴子さん）

☆クールでカッコいいし可愛い　どことなく暖かさがあって家庭的な彼、やさしいのね。でも健康には気をつけてほしいなあ。
（東京都　翼ジャッキーさん）

男女ともに票を集め、堂々1位に輝いたジャッキー。金髪碧眼、スタイル、技共に良し、性格も良しとくりゃ当然だわな。



2位　アキラ

☆自分にはないひたむきさがあって格好よい。
（岐阜県　吉田善雄君）

☆強いから。それに技もかっこいいし…。
（静岡県　小林りかさん）

☆どうでもいいけど⇨⇦P＋Gはセコイね、アレは。
（東京都　岩田啓信君）

アキラは女性よりも男性票が多かったようだ。一直線な性格が人気の秘訣か。



3位　リオン

☆お金持ちだから（ヲーイ）。じゃなくって、可愛いです彼。それに使いやすい。リオン君がまた半ズボンだといいなあ。
（大阪府　香月まさるさん）

☆髪型が体操の田中光に似ている。私は田中光のファン＝リオンが好き。
（愛知県　昆野満君）

田中光に似ているかどうかは別として、少年らしいところに女性人気集中。



4位　サラ

☆長い足がかっこいいんだ。
（大阪府　本田広幸君）

☆美人で格好良い！衣装が好き！！脚くせの悪さがたまらない　みんなどーして2Pサラを嫌うのよ〜っ！ハデだっていいじゃない。
（福島県　佐川美由紀さん）

兄に差をつけられたものの、女性キャラでは一番人気。



5位　パイ

☆そりゃあもう可愛いし、美人だし、強いし…素敵だもん。アキラと幸せになって欲しいです。
（福島県　田中夕子さん）

☆パイのようにかわいく、強くなりたいと願いを込めて…（爆）。
（東京都　内田ももさん）

女性人気も高いことに驚かされた！3の彼女の可愛さにひかれた人も多いのでは？





6位　葵・ウルフ

☆和服が好きだから。
（神奈川県　福本義弘君）

☆大和撫子、滅茶苦茶大好き。
（神奈川県　不屈のダンマスター君）

☆梅小路葵よ、美しい京都弁をありがとう（マジで）。
（京都府　西田忍さん）

☆美しい！素敵！かっこいい＆男らしくてやさしい　誰がなんと言おうとウルフ大好き
（岐阜県　ウルフ狂ママさん）

☆ジャイアントスイングとドラゴンスクリュー。ウルフの魅力はこれにつきる。
（大阪府　森下克己君）

新キャラ葵は、女性陣では下位に甘んじてしまったが、日本女性を愛する人に人気。ウルフは技の格好良さを愛する人の票が入った。キャラも渋くて格好いいしね。







7位　影丸・舜帝・鷹嵐

☆何仙姑の怪しい腰つきがいい。
（千葉県　川原井剛君）

☆酔拳なのでシュン。
（京都府　末益友一君）



☆長髪の美形だから。VF2みたいに瞳が碧ならもっと良い　2P影丸様の靴は結構ごつくて驚き。
（千葉県　丹羽智子さん）

☆好きなキャラ鷹嵐様！見た時のインパクトが強かったからだ！スモウ万歳！
（宮城県　村上直史君）

鷹嵐はパーマフェクトジオング♪顔が小さいから or セガバンダイだからフーズバッツ。作詞・作曲ファントム一平





8位　ジェフリー・ラウ・地下鉄

☆初めて使ってみたら技が出せました。
だからラウに一票入れます。
（岐阜県　細江ゆ花さん）

☆技の豪快さだ！
（東京都　サタンシャーク）

8位だからってなんだ！世間の風に左右されることのない、愛情の深い（推定）人々に支えられた君たちこそ真の1位なのだっ、くぅ…寂しい。なんでわかってくれんのだぁ…。



恐れ入りますが
50円切手を
お貼り下さい

郵便はがき

101-□□

東京都千代田区神田神保町1-26

株式会社　新声社

ゲーメストムック　VOL.69

バーチャファイター3 ACT.2係

(ふりがな) お名前	年齢(　　　)歳 性別　男・女
□□□-□□　都道府県　市区郡	
☎　(　　　)	
1.小学(　　)年　2.中学(　　)年 3.高校(　　)年　4.大学(　　)年 5.社会人　6.その他(　　　)	

読者アンケート

この度はゲーメストムックをお買い上げいただき誠にありがとうございます。
今後の資料とさせていただきますのでアンケートにご記入の上、ご返送下さい。

1. この本の値段についてのあなたのご感想を、
下の6段階評価で当てはまる箇所を丸で囲んでお答え下さい。

1. 高すぎです。 2.少し高いです。3.適正価格です。
4. 少し安いです。5.安すぎです。 6.その他（ ）

2. この本の内容についてのあなたのご満足度を、
下の6段階評価で当てはまる箇所を丸で囲んでお答え下さい。

1. 最高の本です。2.なかなかです。3.まあまあです。
4.物足りないです。5.最低の本です。6.その他（ ）

3. この本のなかで、特に気に入ったところと気に入らなかったところを
下の表に記述してお答え下さい。

気に入ったところ	
気に入らなかったところ	

4. あなたにとってバーチャファイター３とはどんな存在でしょうか?
具体的に記述してお答え下さい。

私にとって バーチャファイター３ とは…	

5. 今後ゲーメストムックになったらいいと思うゲームがありましたら、
タイトル名を記述して下さい。また、その理由もお願いします。

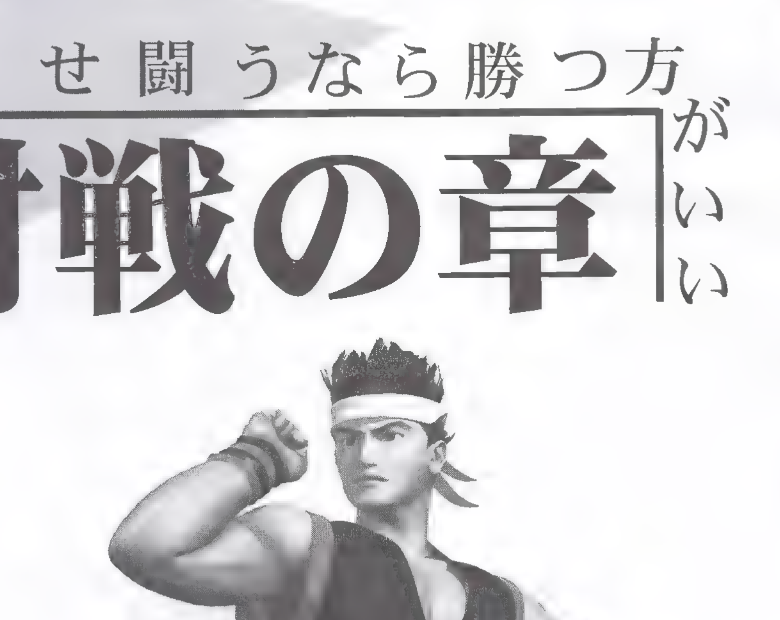
ゲームタイトル	ゲーメストムックにしてほしい理由

6. 最後にこの本についての全体的なご意見、ご感想が
ございましたらお書き下さい。

ご協力ありがとうございました。

どうせ闘うなら勝つ方がいい

対戦の章



キーとなる攻撃をマスターし、
真の力を引きだせ！

裡門頂肘

アキラ―AKIRA

アキラ対戦基礎　担当 GYU

アキラの攻撃は、"中段攻撃を生かした強力な2択と押し出し"が基本。VF3でこれを実践するには、裡門頂肘（以下裡門）と撃歩翻誇（以下撃歩）という2つの固有技を利用することが絶対条件といえる。このコーナーでは前出の2つの中段攻撃のうち、汎用性に優れた裡門の使い方について解説していこう。

（裡門頂肘の性質）

まずはおさらいの意味も兼ねて、裡門頂肘（⇨⇨＋P）の性質から説明していこう。

裡門は、攻撃の判定の発生が10フレームと冲捶（以下P）に次いで早く、前方へ約1キャラ分移動するという特性を持っている。またガードされても反撃を受けないといったことが、最大の強みでもある。

さてこの技はしゃがみヒットでよろけ、カウンターでダウンといったように、ヒット時の状況によって相手の状態変化を誘発することができる（相手との距離で威力も変化する）。

ちなみに同じ中段攻撃の上歩頂肘や躍歩頂肘で同じような効果を狙うこともできるが、これらはガードされると返し技をくらうといった欠点を持っているので、主力武器として使用するには、かなりの危険を伴う。やはり裡門が最適だろう。

（ヒット時の状況による連携の変化）

裡門はヒット時の状況によって相手の状態が変化する技。効果的に相手を攻め立てるためには、その時々に応じた連携を繰り出していくことが重要となる。ここで"裡門を起点とした連携"を状況別に紹介していこう。

●裡門ノーマルヒット後の連携

裡門がノーマルヒットした場合は、僅かながら相手の方が先に動くことができる。つまり裡門→裡門などといった直線的な連携は、相手の単純な攻撃で潰されることもあるのだ。

しかしここで相手が手を出してくるなら、裡門をヒットした後にすかさずエスケープしてみよう。相手がPやエルボーといった発生時間の早い技で切り返してくるならば、これで回避することができるはずだ。もちろん投げや発生の遅い追尾系の攻撃には負けてしまうが、こういった場合はもう一度、裡門で押せばいい（要先読み）。

またエスケープ以外に、裡門（ノーマルヒット）→貼山靠という連携も有効。この連携は、相手のあらゆる攻撃を潰すことができるといったメリットを持っている。まずは裡門→エスケープ、裡門→貼山靠といった連携の存在をちらつかせて、相手の動きを封じよう。

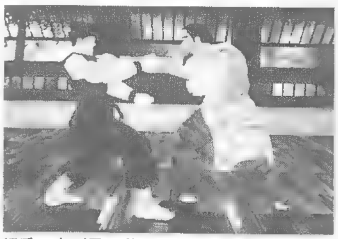
さて裡門ノーマルヒット後に相手の動きが緩慢になったら、ここで初めてさまざまな攻撃で攻め立てる。裡門と投げによる2択攻撃か自動2択技である撃歩を使うといい結果が得られるだろう。



裡門頂肘ノーマルヒット後は…、

●裡門による"よろけ"後の攻め

裡門をしゃがみ状態の相手にヒットさせた場合は、圧倒的な優位に立つことができる。前出の裡門→裡門、裡門→撃歩、裡門→貼山靠、裡門→投げといった通常の連携に加えて、相手のよろけ回復からの投げ抜け入力を予測したうえで、裡門→ダッシュしゃがみ→馬歩衝靠OR投げといった攻撃を組み込むと良いだろう。



相手の方が早く動くことができる。要注意。



裡門でよろけたら、撃歩やダッシュしゃがみからの攻めなどが有効。

●裡門カウンターヒット後の攻め

裡門がカウンターでヒットした場合、相手がダウンすることがある（距離が遠いとダウンしない）。この時、浮いている相手に追い打ちを決めることも可能だ。

カウンターを取った相手の技によって、浮きの高さは異なるが、基本的に躍歩頂肘による追い打ちが安定。浮きが高く、アンジュが高→低となっているのなら修羅覇王靠華山を決めることができる。状況を即座に判断して、少しでも多くダメージを与えるようにしたい（要連続技ページ参照）。

●裡門ガード後のディフェンス

裡門をガードされた場合は反撃こそ受けないが、硬化時間の都合上、確実に不利な状態となる。ゆえに相手の攻撃を読んだうえで、的確なディフェンスを講じることが必要だ。

裡門ガード後の選択肢としては、まず各種ガードに外門頂肘などの各種当て身技、そしてさらに打撃で押すといったことが挙げられる。エスケープも選択肢のひとつとして考えられなくもないが、硬化時間的に不利な状況にあるので、回避できる可能性は薄いといえる。

裡門ガード後、相手は大抵中段と投げの2択を狙ってくるので、ここはあえて打撃を繰り出すといった対抗策が基本。相手の投げに対しては、先読みで崩撃雲身双虎掌をおいておけば、大ダメージを与えることができる。打撃にはガードか、ヤマをはって当て身を狙っても良いだろう。ちなみにこれらのディフェンステクニックは、猛虎硬爬山にも応用することが可能だ。



裡門がガードされた場合…、



ヤマをはって当て身を狙ってみても良い。

以上が裡門を起点とした連携の基本。裡門を効果的に使用した突進力のある攻撃を組み立てるよう心がけて欲しい。

アキラ[illegible]

AKIRA

撃歩翻誇の有効活用

撃歩翻誇（⇩P＋G、以下撃歩）は裡門頂肘と並び、アキラにとって最も重要な打撃技のひとつである。ここでは撃歩の性質から、その効果的な使用法まで解説していこうと思う。

（撃歩翻誇の性質）

撃歩の主な特徴としては、以下のことが挙げられる。

●上段ガード崩しと中段打撃による自動2択攻撃

立ちガードに対しては崩し技に、それ以外は中段判定の打撃技と、相手の状態に応じて自動で攻撃が選択される。つまり相手に触れることさえできれば、絶対にいずれかの攻撃が決まるようになっているのだ。これが撃歩の最大の特長といえよう。



撃歩翻誇は立ちガードの相手に対しては崩しに…、



それ以外は中段打撃と自動的に攻撃が選択される

●上段ガード崩し後、追い打ち可能

撃歩の上段ガード崩しという行動自体には、攻撃力は存在しない。しかし崩しから直接、さまざまな打撃技で追い打ちを決めることができる。追い打ちを決めてダメージを与えることが鉄則だ。

●中段打撃ノーマルヒットで劣勢に、カウンターヒットで優勢となる。

中段打撃を相手にヒットさせた場合、それがノーマルヒットなら硬化時間の差から劣勢となる。またカウンターヒットした場合は、こちらに攻撃の優先権が残る。ヒット時の状況を見極め、それぞれに適した対応を行うことが必要だ。

●中段打撃はよろけ、ダウンなどの状態変化を誘発することはできない。

撃歩は同じ中段攻撃である裡門頂肘のように、しゃがみ状態の相手にヒットさせてもよろめかせることはできない。またダウンを奪うこともできない。状態変化を誘発させることができるのは、あくまでガード崩しという点に注意してほしい。

●打点の高い攻撃をスカすことができる。

撃歩独特の「いったん腰を落としてから肘を跳ね上げる」モーション。このモーションによって、相手のPなどの打点の高い攻撃をスカしつつ攻撃するといったことも可能だ。

●入力条件は立ち状態で⇩P＋G

撃歩の入力条件は「立ち状態で⇩P＋G」。しゃがみ状態から用いるのなら特殊入力が必要だ（これについては後述）。

（撃歩翻誇の基本的な使いどころ）

撃歩の性質を解説したところで、さっそくその基本的な使いどころについて説明していこう。

まず撃歩がその効果を発揮する状況とは、「返し技が存在しない打撃技をガードした後」といえる。

返し技を決めることはできない技に対して、ガード後に撃歩を使用すれば、自動的に強力な2択攻撃を仕掛けることができるのだ。

たとえば返し技が存在しない技の中でも、ウルフのニーブラスト（⇨K）やアキラの独歩頂膝（K＋G、G離す）などといった比較的、硬化時間の長いものには、特に有効といえよう。



ウルフのニーブラストなど返し技のない攻撃をガードしたら…、

また肘系の硬化時間の短い技に対しても、撃歩はそれなりの効果が期待できる。カゲの肘打ち（←P）をガードした後に撃歩を繰り出せば、仮に相手がPでゴリ押ししてきても撃歩のモーション特性上、それをスカしつつ攻撃することができるのだ（肘打ち→肘打ちという連携に対しては撃歩は負ける）。



撃歩は相手の上段攻撃をスカすモーションをもっている。

「返し技のない攻撃をガードした場合は撃歩が有効」と、覚えておけば問題ないだろう。

ただし投げなどの返し技が存在する攻撃に対しての使用は、まったく意味がないので注意すること。



撃歩を繰り出せば、効果てきめん！

（撃歩翻誇の特殊入力）

返し技のない下段攻撃をガードした場合も、撃歩は対抗技として有効。ただし下段攻撃をしゃがみガードした後に撃歩を繰り出す場合は注意が必要だ。

なぜなら撃歩には、「立ち状態で⇩P＋G」という入力条件が、設定されているため。しゃがみ状態から撃歩を繰り出すならば、特殊入力を用いてこの条件をクリアしなくてはならないのだ。

しゃがみ状態から撃歩を繰り出すために必要な特殊入力とは、「しゃがみ中に⇨⇨ OR ⇦⇦（または⇨＋E OR ⇦＋E）を入力して、内部的に立ち状態にしてから⇩P＋G」。相手の攻撃をしゃがみガードした場合は、この特殊入力をガード硬化中に先行入力するといいだろう。



下段攻撃をしゃがみガード中にダッシュ入力すれば…、



しゃがみ状態からでも撃歩を繰り出すことが可能。

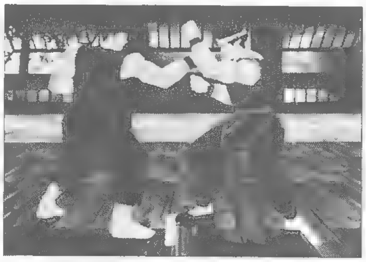
（撃歩翻誇の実戦的な使い方）

撃歩を用いた実戦的な攻撃

としては、以下のものが挙げられる。

●冲捶（P）→撃歩翻胯

冲捶→撃歩という連携は、かなり強力。冲捶はガードさせても攻撃の優先権が継続されるので、相手は手を出しにくいはず。相手が冲捶ガード後、決め打ちで肘系の攻撃を繰り出してきた場合は、さすがに負けてしまうが、P系の攻撃で反撃してきたならば、これをスカしつつ攻めることが可能だ。肘系の攻撃を多用してくる相手には、冲捶→裡門頂肘でプレッシャーを与えよう。



相手にPをガードさせて…、



すかさず撃歩といった連携 実は超強力！

さてこの冲捶→撃歩という連携はエスケープに滅法弱いといった欠点を持っている。冲捶→投げといった連携と使い分けていくことが重要だ。

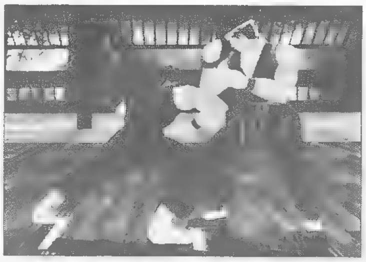
●裡門頂肘→撃歩翻胯

裡門頂肘から撃歩といった連携も強力。特に裡門頂肘で相手をよろけさせることができれば、なおさらだ。

撃歩を警戒して手を出してきたり、しゃがみガードに徹する相手には、裡門頂肘→貼山靠で対抗しよう。



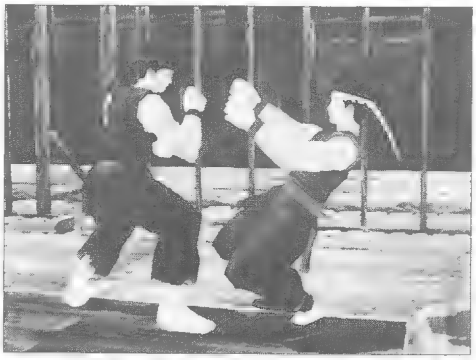
裡門頂肘で相手をよろけさせたら…、



撃歩でさらにラッシュをかける。

●相手の起きあがりに重ねる

相手をダウンさせて、その起きあがりに撃歩を重ねるといった使い方も重要。特に起きあがり蹴りを出すことができないヘッドスプリングに対して重ねれば、ガード不能攻撃となる（当て身やいなしには負けるが…）。



蹴りを出せないヘッドスプリングには"重ね撃歩"が安定！

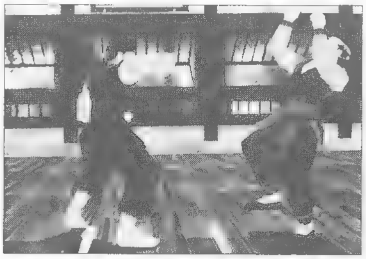
崩し後の追い打ち

撃歩で相手を崩すことができたら、すかさず追い打ちを決めてダメージを与えたい。

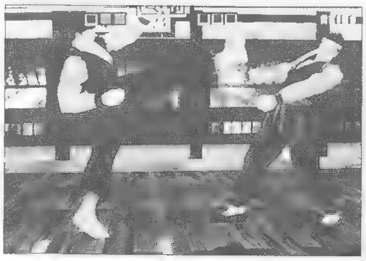
撃歩からの追い打ち技に最も適しているものとしては、右端脚（⇨⇨K）が挙げられる。

右端脚は撃歩からの追い打ちとしてほぼ確定するうえ、崩し状態にある相手にヒットさせると、通常時よりも遥かに高く浮かせることができるといったメリットをもっているからだ。

さて撃歩から右端脚をつなげる場合は、入力にちょっとしたコツが必要。撃歩の硬化中に、先行でコマンドを入力して、最速のタイミングで右端脚を繰り出しても一応つながるが、撃歩による崩しが浅かったり、アンジュが高→低となっていたりするとヒットしないこともある。こういった失敗を防ぐには、先行で⇨⇨と入力してから遅めにKボタンを入力するといい。「撃歩の硬化が解けて、アキラが若干前進したところでKを押す」といった感じか。うまい具合に右端脚がヒットしたら、すかさず空中コンボに決めよう（撃歩→右端脚からの空中コンボについては、別ページを参照のこと）。



撃歩による崩しが成功したら…、



右端脚による追い打ちが！

●壁際での撃歩からの追い打ち

相手を壁際に追いつめた状態で撃歩→右端脚を決めて相手を浮かせても、壁の影響でうまく空中コンボにつなげないといったことがある。そこでこういったシチュエーションでは撃歩で崩した後、崩撃雲身双虎掌（P＋K＋G、⇦⇘P＋K、⇩⇨ or ⇦P）を狙うことを薦める。

壁に押しつけることにより、相手との距離が近ければ、撃歩から先行入力で、崩撃雲身双虎掌の1段めにあたる崩拳（P＋K＋G）を連続ヒットさせることができるのだ。もちろん追加入力で、崩撃雲身双虎掌を完成させて、大ダメージを与えよう。



壁際に相手を押しつけて撃歩で崩したら…、

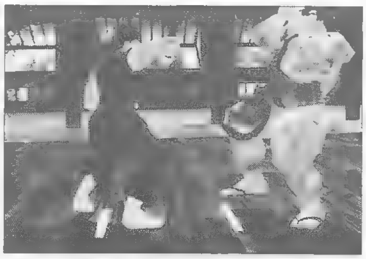


崩撃雲身双虎掌が追い打ち技になる。

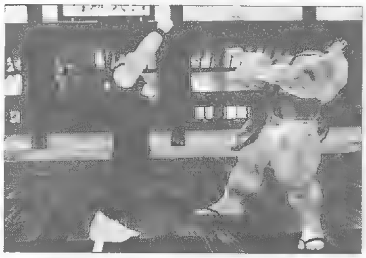
●対鷹嵐戦での撃歩からの追い打ち

鷹嵐に対しては、撃歩→右端脚をヒットさせても浮かせることができないので、追い打ち技を変える必要がある。

鷹嵐に対する追い打ち技としては、揚炮（⇙⇘P）が有効。鷹嵐に撃歩→揚炮をヒットさせた場合、投げが連続技として成立するからだ（この場合に限らず、揚炮で鷹嵐がダウンしなければ投げは可能）。また鷹嵐が投げ抜けを入力しているようならば、あえて崩撃雲身双虎掌を狙うといった手もある。



鷹嵐には撃歩から…、



揚炮による追い打ちがお薦め 投げにつなげて大ダメージを与えろ！

アキラ対戦基礎

AKIRA

捜下崩捶を起点とした攻め

(捜下崩捶の特筆すべき性質)

アキラ唯一の下段固有技、捜下崩捶(↓P+K)。

この技の最大の特徴とは、ノーマルヒットした後、アキラ側に攻撃の優先権が残るということにある。つまり捜下崩捶がノーマルヒットした後は、自分に有利な状態で、さらに択一攻撃を仕掛けることが可能となるのだ。

この特性を活かした連携を作り出すことが、アキラにとって必要不可欠といえる。

(捜下崩捶ノーマルヒット後の攻め)

いくら攻撃の優先権が残るといっても、捜下崩捶ノーマルヒットからの完璧な連携など存在しない。相手の行動を先読みしたうえで、それに対応した攻撃を繰り出すことが重要だ。

捜下崩捶ノーマルヒットからの主な連携パターンとしては、以下のものが挙げられる。ここではそれらの利点と欠点まで、細かく解説していこう。

●捜下崩捶→馬歩衝靠

捜下崩捶ノーマルヒット後、相手が打撃技で対抗してくるようなら、この連携でカウンターを狙う(相手の攻撃のほとんどを潰すことが可能)。思惑どおり馬歩衝靠がヒットして相手が浮いたなら、もちろん修羅覇王靠華山などでさらにダメージを与えることが可能だ。

さてこの連携、非常に強力なものであることは間違いないが、エスケープに対しては意外な脆さをもっている。捜下崩捶後、相手のエスケープを先読みしたならば、あえてしゃがみ状態で様子を見つつ、相手のエスケープの移動に馬歩衝靠を合わせるといった工夫も必要だろう。

●捜下崩捶→裡門頂肘

捜下崩捶から突進力のある攻めを展開したいのなら、裡門頂肘に連携させることを薦める。

裡門頂肘はガードされても反撃されることがなく、捜下崩捶ヒット後に相手が打撃で対抗してきても、そのほとんどを潰すことが可能。また相手をよろけさせることができれば、さらに撃歩翻誇などによる連携に発展させることも可能だ。

唯一、欠点を挙げるとするならば相手のエスケープに弱いといったところ。エスケープを多用する相手には、次に説明する連携で対応すると良い。

●捜下崩捶→貼山靠

数ある捜下崩捶からの連携の中でも、汎用性の高いものがこの捜下崩捶→貼山靠である。

捜下崩捶後、最速のタイミングで繰り出した相手の上・中段攻撃のほとんど(膝系など一部の攻撃には負ける)を潰すことができるうえ、エスケープに対してもある程度、対抗してくれる。

ただしこの連携の欠点としては、ガードされると確実に反撃を受ける、下段攻撃に弱いといったことが挙げられる。

●捜下崩捶→投げ

捜下崩捶→打撃技といった連携は、エスケープやガードに対して使用しても効果が低い。こういった状況を打開するためには、捜下崩捶→投げという連携を使用することが必要だ。ちなみに捜下崩捶から投げを狙う場合は、若干クイックダッシュしたほうが決めやすい。覚えておこう。

(捜下崩捶カウンターヒット後の追い打ち)

捜下崩捶の特徴のひとつに、カウンターヒットで相手をダウンをさせるといったことが挙げられる(必ずという訳ではない)。このとき浮いた相手に追い打ちを決めることが可能。

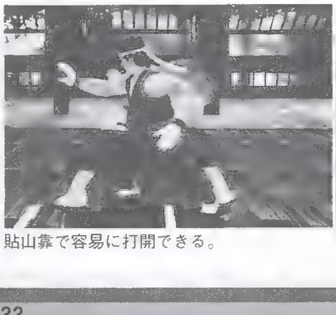
捜下崩捶カウンターヒット後の追い打ちとしては、白虎双掌打が安定する。また浮きが高い場合は、修羅覇王靠華山による追い打ちも可能だ。これらの追い打ちの細かい点については、連続技ページを参照してほしい。

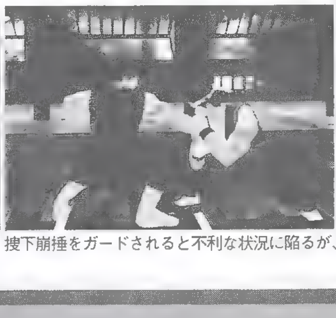
(捜下崩捶ガード後の攻防)

捜下崩捶はガードされても反撃を受けることはないが、さすがに攻撃の優先権は相手方に移ってしまうようになっている(相手が先に動くことができる)。つまりこの場合は、こちら側の行動が、いくつかのパターンに制限されるということである。

捜下崩捶をガードされた後は、ガードで相手の攻撃を防御するか、エスケープによる回避を試みるといった選択肢が無難。

しかしここであえて攻めるのなら、捜下崩捶(ガード)→貼山靠という連携を用いるといいだろう。貼山靠ならPや肘系といった相手の主力となる打撃技を回避しつつ、攻めることができる。もちろんこの貼山靠をガードされた場合は、返し技を決められてしまうが、相手にプレッシャーを与えるといった意味での利用価値は、十二分にあるといえよう。



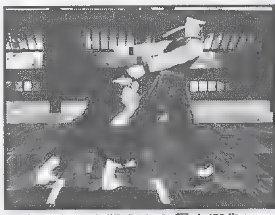


捜下崩捶をガードされると不利な状況に陥るが、貼山靠で容易に打開できる。

捜下崩捶ノーマルヒット後の主な連携



攻撃の流れを止めたくないならば、裡門頂肘がベター。



カウンターを狙うなら馬歩衝靠につなげよう。

捜下崩捶



捜下崩捶後、相手のエスケープを読んだなら投げを狙う。



捜下崩捶→貼山靠は打撃&エスケープどちらにも対応できる。

アキラ対戦講座

AKIRA

起き攻めの基本戦法

このコーナーではVF3対戦において、非常に重要なファクターとなる"対起きあがり攻め（以下起き攻め）"について解説していこう。

（起きあがりパターン別に対抗策を用意する）

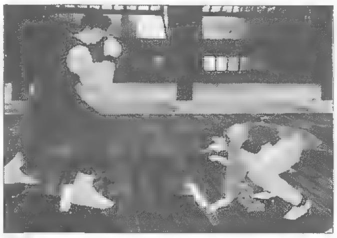
VF3で起き攻めを行う場合、そのさまざまな起きあがりパターンとディレイ可能な起き蹴りの存在から、その攻略は非常に難しいといえる。

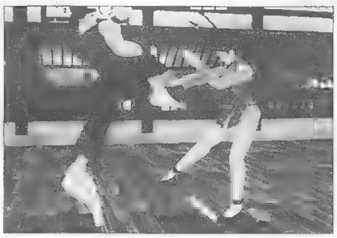
しかしそれぞれの起きあがりパターンに応じた対抗策を用意することで、ある程度は起き攻め成功の確率を高くすることは可能だ。さっそくパターン別攻略を紹介していこう。

●対前転起きあがり

前転起きあがりは起きあがりモーションに入る前、つまり前転中に一方的なやられ判定が発生するといった特徴を持っている。そこでこのやられ判定が存在するタイミングに打撃技を重ねれば、起きあがる前にもう一度ダウンさせることが可能といった図式が成り立つのだ。

アキラの固有技の中で前転に対する重ねに最も適した技としては、連環腿が挙げられる。連環腿は攻撃判定の持続時間が長く、重ねを容易に行うことができるから。確実に反応できるようになれば、前転起きあがり対策はこれで問題ないはずだ。


前転起きあがりに対しては…、


回転中に連環腿で潰す。

●対ヘッドスプリング

起きあがり蹴りを繰り出すことができないヘッドスプリングに対しては、迷わず撃歩翻誇を重ねよう。この時点で当て身を持っていないキャラに対しては、撃歩翻誇はガード不能攻撃となるからだ。

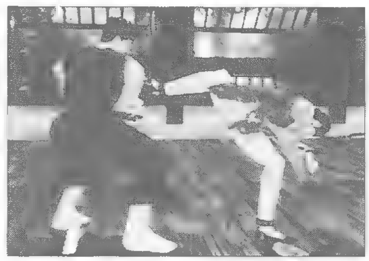
撃歩翻誇による崩しを恐れてヘッドスプリング↓しゃがみガードOR上段当て身を入力する相手には、崩撃雲身双虎掌や馬歩衝靠などといった他の中段攻撃で攻めるとより効果的だ。


ヘッドスプリングには迷わず撃歩を重ねよう！

●対各種起きあがり上段蹴り（ディレイなし）

最速の各種起きあがり上段蹴りは、いったんガードで受けてから攻めに転ずるといった流れが理想。

蹴りをガードした後は投げを返し技として決めることがセオリーだが、相手の投げ抜けを読んで崩撃雲身双虎掌や馬歩衝靠を狙うといったことも重要だ。


起き上段蹴りをガードしたら投げが大安定！A・Sも可。

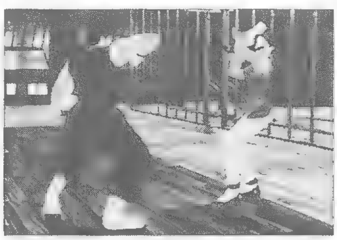
●対各種起きあがり下段蹴り（ディレイなし）

最速の起きあがり下段蹴りに対しては、先読みで連環腿を繰り出して上から潰すといった攻めが理想。ただしこの攻めはバクチ的要素が強く、リスクも大きい。あくまで理想であって、多用すべき攻撃ではないといえる。

さて、最速の起きあがり下段蹴りは返し技こそ存在しないが、ガード後に撃歩翻誇を繰り出すといった攻撃がかなり強力。下Pやエスケープで回避されてしまうといった弱点を持っているが、これらには先読みの馬歩衝靠や投げといった攻撃で対抗するといいだろう。


最速の起き下段蹴りは先読みの連環腿で上から潰せる。


最速起き下段蹴りをガードしたら…、


先行ダッシュ入力からの撃歩翻誇が有効。

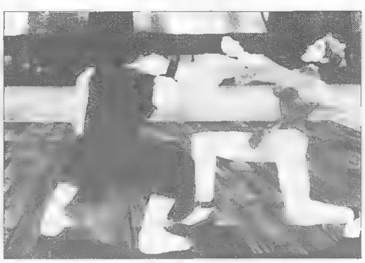
●対各種起きあがり上段蹴り（ディレイ）

ディレイの起きあがり上段蹴りもいったんガードしてから、投げによる返し技か崩撃雲身双虎掌などといった中段で攻めることが理想。

しかし相手が起きあがる直前に撃歩翻誇を重ねるといった戦法も有効だ。相手が起き蹴りコマンドを入力する前に撃歩翻誇の攻撃判定が重なれば、起きあがり自体を潰すことができる。覚えておこう。

●対各種起きあがり下段蹴り（ディレイ）

ディレイの起きあがり下段蹴りに対しては、ガードした後に最速のタイミングで躍歩頂肘を繰り出せば返し技となる（アキラ、鷹嵐を除く）。


ディレイの起き下段蹴りは躍歩頂肘が返し技だ。

もちろんしゃがみヒットによるよろけ状態となるため、攻撃の手を緩めないことが大事だ。

（起き攻めの心得）

以上がアキラの起き攻めの基本。さらにダウン状態を見極めてエスケープを使っていけば、きっといい結果を手に入れることができるはずだ。

アキラ対戦基礎

AKIRA

投げ抜けについて

アキラの投げ技（横投げ＆背後キャッチ投げは除く）は、計6種。ここではアキラの各種投げの投げ抜けコマンドと、投げ抜け後の状態について解説していこう。

●倒身捜腿（P＋G）

基本投げである倒身捜腿の投げ抜けコマンドは、P＋G。この投げを抜けられた場合は距離が離れるため仕切り直しとなる。ただし抜けられた側は相手に側面を見せる形となるため、次の行動に移る場合は若干不利となる。

●鶴子穿林（⇦⇘P＋G）

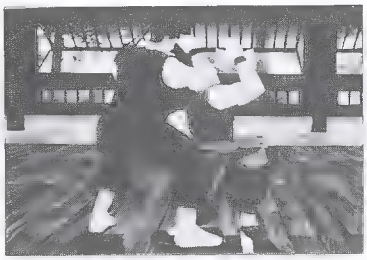
鶴子穿林の投げ抜けコマンドは、⇘P＋G。これも倒身捜腿と同様、仕切り直しだ。

●心意把（⇙⇨P＋G）

投げ抜けコマンドは⇨P＋G。この心意把を投げ抜けすると、互いに完全な五分の状態となる。このとき双方とも投げ間合いの中に存在するので、すかさず投げコマンドを入力しよう。



心意把＆獅子抱月を投げ抜けた後は…、



互いに五分の状態となるので、さらに投げを入力しよう。

●大纏崩捶（⇦⇨P＋G）

大纏崩捶の投げ抜けコマンドは、心意把と同じ⇨P＋G。この大纏崩捶を投げ抜けされた場合、走りからの背後投げで、ほぼ確実に投げられてしまう（背後キャッチ投げのアキラは不可能）。アキラにとって唯一、リスクを伴った投げ技といえよう。



大纏崩捶を投げ抜けされた場合は…、



背後投げ確定！残念…

●獅子抱月（⇘P＋G）

投げ抜けコマンドは鶴子穿林と同じ、⇘P＋G。またこの投げは投げ抜けすると、心意把と同様、互いに投げ間合いの中で完全な五分の状態となる。すかさず投げコマンドを追加入力することが必要だ。

●進歩里誇（⇙P＋G）

進歩里誇は⇙P＋Gで投げ抜け。進歩里誇を投げ抜けすると仕切り直しとなるが、投げを入力した側が白虎双掌打などの打撃技を先行入力した場合は、投げ抜け後に自動でそれらを繰り出すようになっている。注意が必要だ。

●順歩翻誇（⇦⇘P＋G）

順歩翻誇の投げ抜けは⇘P＋Gで行う。この投げを抜けた後は完全な仕切り直し。ちなみにこの順歩翻誇からの先行入力打撃技は、投げ抜けとともにその入力が無効となる。

崩撃雲身双虎掌の使いどころ

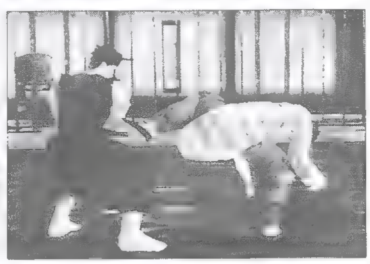
崩撃雲身双虎掌こと、通称アキラスペシャル（以下A・S）。VF2で投げ抜け技扱いだったこの技は、VF3で中段判定の打撃技へと攻撃属性が変化し、それに伴い使いどころも大幅に変わった。ここでは、VF3ならではのA・Sの使いどころについて、解説していこう。

●2択の場面で狙う

A・Sの最も単純な使い方としては、相手の攻撃をガードした後に2択攻撃の一端として用いることである。ただしA・Sの一段めである崩拳は、攻撃判定の発生が19フレームと長いため、あまり有効とはいえない。

●相手の投げ抜けを読んで狙う

相手の起きあがり上段蹴りをガードした後など投げが確定する場面で、相手の投げ抜け入力を先読みしてA・Sを置いておくのも非常に有効。VF3ならではの攻撃だ。



起きあがり蹴りガード後など投げ確定の場面で…、



投げ抜けを読んであえてA・S重要！

●相手の投げを読んで狙う

裡門頂肘や猛虎硬爬山など返し技が存在しない攻撃をガードさせた場合、相手に攻撃の優先権が移る。このとき大抵の相手は中段打撃と投げによる2択攻撃を仕掛けてくるはずだが、ここで相手が投げを狙ってくるとヤマをはって、A・Sを置いておく。これも前出の投げ抜けに対する使い方と同様、非常に有効な手段といえる。



裡門頂肘など返し技のない攻撃をガードさせて…、



相手の投げを読んでA・S。これも重要！

●エスケープから狙う

エスケープの使いどころについては一概に説明できないが、相手の攻撃を回避することができたならA・Sを狙ってもいい。最初は決め打ちでも仕方がないが、相手の攻撃をかわしたことを確認してから入力することができれば、なお良しだ。

豊富な連携でガードを揺さぶれ！

ジャッキー―JACKY

ジャッキー対戦基礎

担当 C-LAN

ジャッキーは前作から相対的に躍進したキャラである。その強さの要因はいろいろあるが、その1つに単純な固有技の強化が挙げられる。前作からお世話になっているライジングエルボー（以下エルボー）や基本技のローキック、ビートナックルといった技はVF2に比べ格段に使えるようになった。

漠然と「使える」と表現したものの、これらの技には共通点がある。まずはこのあたりからジャッキーの強さに迫ってみよう。

（連携技で萎縮させる）

エルボー、ローキック、ビートナックルの共通点、それは「派生させることができる」ということだ。派生した連携があるということは、これらの技をガードしてもまだ続きがあるかもしれないわけで、相手のガードを堅くさせる。つまりこれはジャッキーのターンを長くすることにつながり、有利に対戦を運びやすくなる。

●エルボー

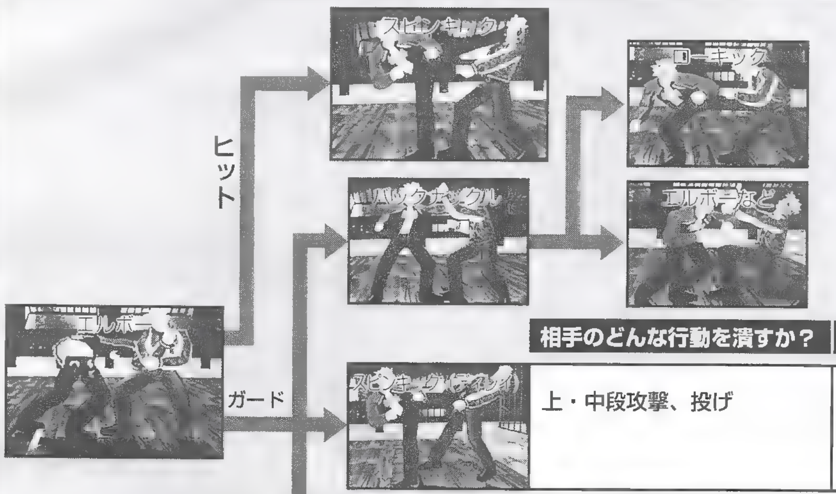
エルボー派生技といえばエルボースピンキック。これはエルボーがヒットしたときに追撃を狙うのが主たる使い方となる。エルボーは当たりが強く、近距離戦でヒットすることも多い。エルボースピンキックの後は小ダウン攻撃にいけば相手の体力を3分の1弱ゲット。極論すれば、エルボーを3回ヒットさせれば勝ちにつながる。

しかし派生を考える場合、メインに使うのはエルボーバックナックルがよい。裏拳は上段だが、ここからさらに下段に派生が可能だからだ。この下段蹴りはカウンターならば投げにつなげるが、ガードされやすいので多様は禁物。

そこでさらにそれを読み、エルボーバックナックルから再びエルボー（スピンキック）というのも有効だ。

こちらの連携はすべて「エルボー→上段技」なので、理屈で考えると相手はエルボーをガードした瞬間に下Pを出せばすべてを潰せることになる。だがもしジャッキーがエルボー→エルボーとやれば相手はよろけ、Eもしくは何もしなければ下Pはすかる。

ちなみに基本的なことだが、ディレイ受付時間はエルボースピンキックよりもエルボーバックナックルのほうが短め。またエルボーバックナックルはレバーを前に入れっ放しでは出ない。注意。



エルボーからの派生
フローチャート

派生	相手のどんな行動を潰すか？	相手側の回避手段
スピンキック（ディレイ）	上・中段攻撃、投げ	立ちG、しゃがみ、下段攻撃、エスケープ
エルボー	下P、投げ、しゃがみ（G）	立ちG、上・中段攻撃、エスケープ、ローキック
ローキック	上段攻撃、立ちG	中・下段攻撃、エスケープ、しゃがみG
投げ	立ち、エスケープ	打撃技全般、しゃがみ（G）
エスケープ	攻撃技全般（一部除く）	投げ、回転系の打撃技

●ローキック

今回「ローキックカウンター投げ」ができるようになったことに加え、ダブルローキックという派生技も増えて二重の利を得たジャッキー。これを使わない手はない。

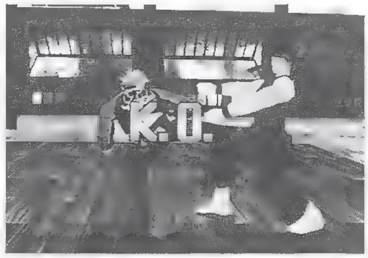
これも基本的にはディレイをかけて二段目のカウンターを狙う。一段目がカウンターならば投げにつなぎ、ガードされるかノーマルヒットならば二段目を出す…これが最も根底にある流れだ。

ただしこれだけでは、一段目がカウンターヒットのときを除き、いずれ相手にガードされるようになる（＝返し技をくらう）。そこでやはり一段止めを織り交ぜ、ローキック→エルボーといった連係も混ぜていくのが有効になる。


ローキックがカウンターヒット。


投げにつなぐのが定石。


投げ抜けを読んで打撃技にいくのも手だ。


削りが目的なら最速で出そう。逆にディレイは危険だ。

また、ダブルローキックは最速で出せば連続技になるので、相手があと少しで死ぬようなときには迷わず出してしまうのがベストな場合もある。「立ちガード安定」傾向の3D格闘では速い下段技は何かと強い。なにもカウンター投げやディレイだけがローキックの使い道ではないのだ。

●ビートナックル

ビートナックルの派生のしかたはエルボーと同じ。ただしラストの蹴りは回転系のスピンキックなのでガードされるとかなりまずい。やはりこれも裏拳止めをメインに。

ガードされたときは裏拳のタイミングに注意。感覚的には裏拳がガードされてから残像が消えるまでの間に押せばいい。見て判断するよりもタイミングを体で覚えてしまったほうが早い。

ビートナックルがヒットしたならサマーソルトキックで追い打ち可能。だがビートナックルを出す前の定位置がハの字でなくては入らない。また、しゃがんだ相手に対してもサマーが空振りしてしまう、といった幾つかの条件が絡む。素早く相手の浮きの高さを判断すべし。

ビートナックルはリーチがあって当たりも強いので、遠距離版エルボーという感覚で使っていける。多用する技ではないが、攻めの一環に組み込む価値はあるぞ。


ビートナックルは常に裏拳に連係させよう。ガードされたときはこの辺で…。


Pを押せば裏拳が。タイミングを覚えよう。


ヒットしたらすかさずサマーで拾う。ただしハの字スタートね。

この3つに投げ技を加えれば、とりあえずの超基本形は完成だ。しかしこれだけでは当然まだまだだ。ここに肉付けをしてステップアップを図ろう。

（個性の演出）

ある程度対戦に慣れてきたら、いろいろな技を組み込んで変化を付けていきたい。

そんな中でまず狙っていきたいのが浮かせ技のニーキックだ。ガードされると二択をかけられてしまうが、確実な返し技はPのみで、リターンに比べるとリスクは小さいといえる。

ヒットした後は、思い思いの空中コンボで拾ってあげよう。カウンターか否か、また相手キャラによって拾える技は異なるが、最も安定するのがダブルローキック→小ダウン攻撃、あるいはサマーソルトだ。詳しくは空中コンボのページを参照してほしい。

また、地上戦で効果を発揮するのがライトニングストーム1…ライトニングストーム、ローに派生する一段目の膝蹴り（以下小膝）だ。硬化が短く発生も早いので重宝する。この技はダメージを期待するものではなく、二択へのワンクッションと考えてほしい。

実は小膝はガードされたときはもちろん、カウンターヒットしたときでさえ、最速で行動されると相手に優先権がある。しかし実戦で対応するのは非常に困難なので、始めのうちはあまり考えずに小膝からエルボーとローキックの二択、あるいは小膝→小膝や小膝→投げなどを決め打ちして構わないだろう。

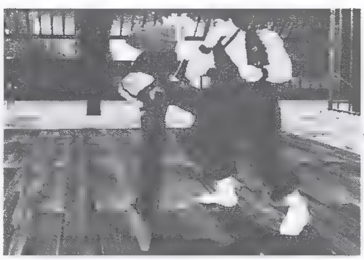

小膝ことライトニングストーム1。当てても相手が先に動けるが、意外に反応されにくい。


エルボーなどの中段。もう1回小膝でも可。

相手が対戦慣れしてくると、小膝がガードされたときは割り込まれやすくなるので、そこで初めて小膝がガードされたかどうかを判断する癖をつけよう。ヒットしたときは、よほどの上級者でもない限り（きちんと小膝を見て）割り込むことはまず無理。安心して二択にいっていい。

小膝がガードされた場合など、もしも相手がPで割り込んでくるようならばローキックが有効だ。カウンターでバッチリ決まるので投げにいくべし。

また、パンチサイドキックやパンチロースピンキックもいい。共にガードされると反撃を受けてしまうが、攻めが単調にならないようにアクセントとして組み込む分にはいいだろう。振り向き攻撃のターンナックルからこれらに派生させてもいい。この場合ターンロースピンキックを織り交ぜてみてもいいだろう（ガードされるとまずいが）。


ローキックはカウンター狙い。Pで割り込もうとすればバッチリ。



ターンナックルから…。



パンチロースピン。たまにはこんな奇襲もいいかも。

また、コンボを重視した技としてスピンヒールソードがある。発生も遅く、またガードされると大きなスキができるため使いにくい技だが、もしヒットすればサマーで拾うことができる。特に対鷹嵐戦では、カウンターならばコンボエルボースピンキックにつなげられるので必殺の一撃として取っておきたい技だ。



スピンヒールソードはモーションが大きく使いにくい技だが、その見返りは大きい。

コンボエルボーをメインに据えたPP派生の連携

基本的にはつながらなくなり、これまでに比べると使いにくくなった感のあるコンボエルボースピンキック。

確実に決まるのは間合いが少し離れた場合で、近距離Pでも遠距離レバー入れPでも、2発目のP——ジャブストレートの先端で相手を捕らえたようなときに限られる。また、アンジュレーション、足位置の影響も受ける（登り坂、八の字はつながりにくい）。

コンボエルボーを繰り出すときはこの点に注意して、しっかり間合いを計って出そう。攻めるフリをしつつレバー後ろ+Eで半歩下がって出すとか、間合いが離れる技をヒットさせた後に出す、といった工夫が必要になってくる。一例を挙げてみると…

●起き上がり中段蹴り
●パンチハイキック
●エルボー
●サイドフックキック（八の字スタート）

これらの技は自動で間合いを調整してくれるので、ヒット後にコンボエルボーを出せば連続でつながる。

また回復されてしまうが、エルボーでよろけさせた後に使うのもときにはいいだろう。いずれにせよ、とにかく重要なのは間合いだ。

また、返し技としても使える場合があるのでしっかり覚えておこう（返し技ページを参照）。起き上がり中段蹴りなど、相手の技をすかした後に叩き込むのも有効だ。

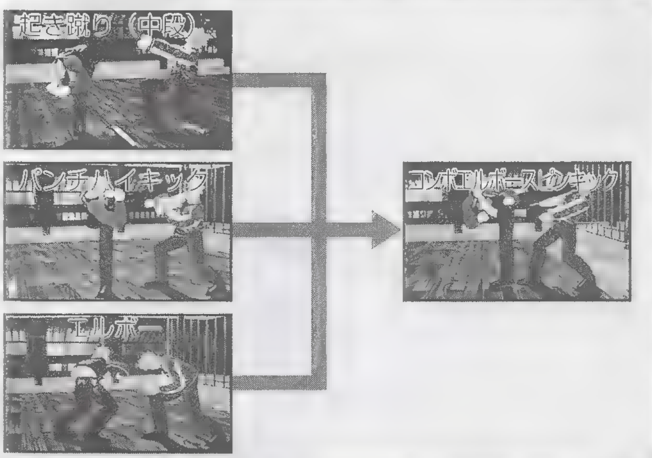
コンボエルボーはダメージ重視で狙っていきたい技だが、ジャッキーにはこれ以外にもPPスタートの豊富な連携がある。これらも使わなければ損というものだ。

まずダブルパンチローキック。ローキックに派生するという地味な連係だが、きちんと布石を敷いておけば有効に使える。

①コンボエルボーを警戒させてPPから投げ
②PP→投げを警戒させてダブルパンチローキック
③ダブルパンチローキックを警戒させてコンボエルボー
（以下①へ）

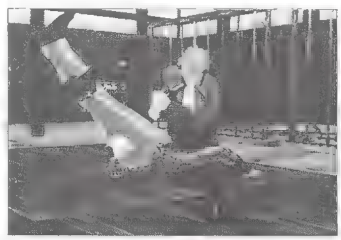
こういう三すくみの関係が成立する。ダブルパンチローキックが狙いの②でカウンターを取れたら、そのまま投げにつなげられる。裏をかいてニーキックなどにいってもいいだろう。

●連続コンボエルボーの間合い自動調整技（一例）





ＰＰ。コンボエルボーと見せかけて…。



投げる。こういう連係を何度か見せておけば…。



ダブルパンチローキックがカウンターで決まりやすくなる。



ニーキックに派生させてもいい。ディレイ気味にね。

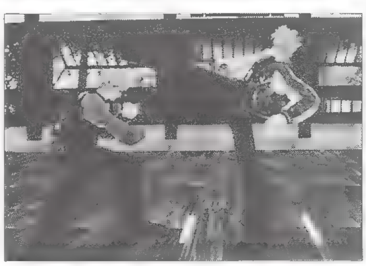
これ以外にもPP派生の連携はいくつかあるが、その中では新技のダブルパンチニーキックに注目したいところだ。

文字通りPPからニーキックに派生する技で、空中コンボ以外では絶対に連続になることはない。ガードされるとニーキックと同じく不利な状況が訪れ、しかも普通に使ってはまずガードされてしまうだろう。やはりある程度布石が必要だが、見返りが大きいのでぜひ当てたい技ところ。ダブルパンチローキックにしてもそうだが、ディレイをかけて使うと効果的だ。

投げ技の使い分け

基本投げ技のノーザンライトボムを除けば、ジャッキーの投げ技（正面からの）は3種類。その中ではダメージもそこそこ高く、テンポもいい（＝起き攻めしやすい）ニーストライクが使いやすい。

ニーストライクは、前ダッシュがコマンドの一部を兼ねているのでダッシュ投げをする際非常に無駄がなく、またVF2からの癖で無意識のうちにこの技に依存してしまい



ダッシュハンマーをガード。早速投げにいったれ。



あれ？抜けられちゃいました。バレバレ？

がち。だがこればかりでは相手にとっては投げ抜けしてくれといっているようなもの。

まずは単純に、違う投げ技を使うという方法がある。二重投げ抜けをされることを前提とするならばノーザンライトボムはとりあえず却下。

新技のサディスティックハンギングニーは、ニーストライクに次いでダメージが高いが、投げ抜けされると相手の横投げが確定する。ネックブリーカードロップはダメージが低く追い打ちも入らないが、それゆえ投げ抜けされにくい。

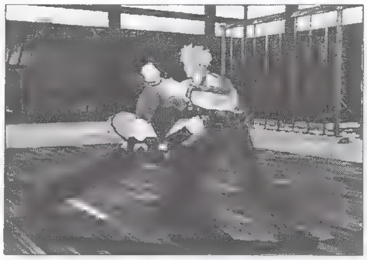
まあズバリいい切ってしまうとここは読みである。相手の裏をかいて投げ技を選ぼう。

これはただ単にアトランダムに投げ技を選ぶというわけではなく、例えば間合いが離れた状態で返し技に投げを使うような場合は、ニーストライクを使わない、というようなことである。逆にラウの鳳凰槍掌やジャッキーのエルボースピンキックをしゃがんで避けた後などはサディスティックハンギングニーが使いやすいが、あえてニーストライクを狙ってみる、といった具合に逆転の発想で投げ技を使い分けてみよう。

もし相手が投げ抜けをしきりに試みてくるようであれば、しゃがんで投げを空振りさせてそこを投げる、といったことも可能だ。まあ、そこまで読み切ったのなら投げにいかず、エルボーやニーキックなど、打撃技を繰り出したほうがいいのではあるが…。もとより深く使い分けなど考えるよりも、ニーストライクがダメならエルボースピンキック、という流れでもいいだろう。


起き蹴りがヒット。相手の心理を先読みして…。


あるいは暴力に訴えるのも一興なり。


ニーストライクを避ける。

Eボタンの用法

VF3から新たに加わった概念、エスケープ。無理に使おうとしてもなかなか使いづらい代物であるが、ツボを抑えれば有効に使える。

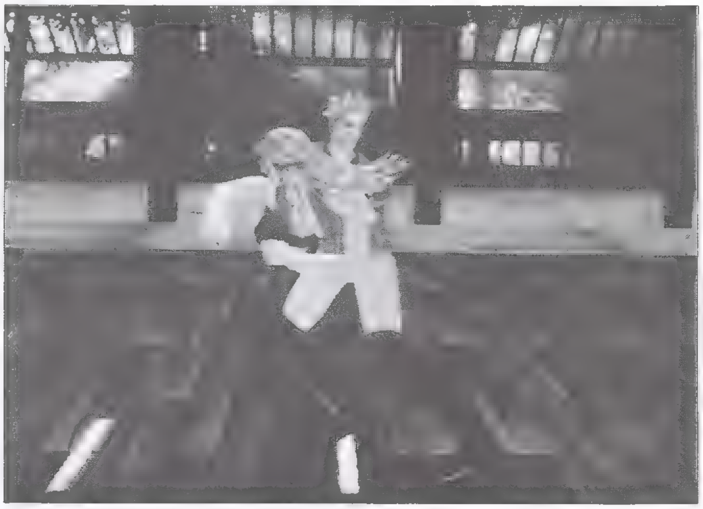
ジャッキーに限ったことではないが、Eボタンの使い方は大まかに2種類に分類できる。避け方向は上下2通りあるが、相手の足位置が正位置ならば、時計回りに避けるのが基本となる。

Eボタンの用法の1つが、防御的な使い方。単純に相手の技や連携を予測し、それに合わせて避けるという類のもの。感覚的には当て身を行うつもりでEを押すとよい。成功したら、横投げやエルボースピンキックを決めてやろう。鋭い洞察力が必要だ。

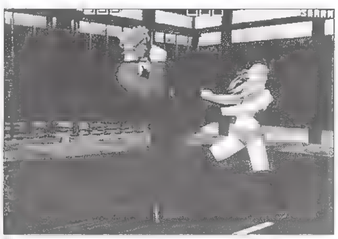
もう1つが攻撃的、というよりはフェイントとして使う方法だ。こちらが若干不利になる技や、返し技はあっても素早い反応が必要な技を誘い技として出し、そのフォローの意味も兼ねてエスケープする。これは具体例を示したほうがわかりやすいだろう。

①スラント→E
②ダブルロースピン系→E
③コンボエルボー→E
④小膝→E

例えばこんな連係だ。避けた後は、やはり横投げやエルボースピンキックがいい。基本的には「反撃を受けにくい技からのE」である。


エスケープ。ローキック系の技からも可。最速で動かれるとヤバイけど。


スラントから…。


立ち技からのエスケープは…。


下段技→Eよりも投げられる確率が高いので注意。

このうち③、④は、立ち技であるがゆえにエスケープ中に投げをくらいやすい。①、②は下段技なので相手を引っかけやすいが、しゃがみ投げを持ったキャラには使用を少し控えよう。特に①はディレイをかけると冷静に返されやすいので、避けるつもりなら躊躇なく最速で繰り出すこと。ちょっとしたことだが、相手にとってはかなり反応しにくくなるはずだ。

Eボタンの使い方は最初にも述べたとおり、全キャラ共通した部分が多い。システムページのエスケープのところも参照してほしい。

失われた時を求めて

サラ—SARAH

サラ対戦基礎

担当：ワイルダーKEI

（Fピストンパンチそれぞれの違い）

サラにはフラッシュピストンパンチというPを3発連続して出せる技が3種類あり、それぞれ違った効果がある。

Pの3発目の入力で⇧Pと⇦Pという入力があり⇦Pと入力すると3発目のPが少し前進したものとなり（ACT1で前進しないとありましたが、これは誤りです。申し訳ありませんでした）、空中コンボにいく時はこちらのほうを使っていく。こうしないと、サマーソルトが当たらない時がある。

また、空中コンボにいく時は相手を浮かした時点でレバーを相手方向へ入れておき、最初のPが前進するようにしておこう。この時、レバーを前に入れておく時間が短いとエルボーになってしまうので気をつける。

⇧Pと入力すると3発目のPがストレートになり普通に入力したPや⇦Pよりも攻撃判定の出るのが速い。当然腕の引っ込みも⇩Pよりも速いので、他の技へのつなぎもスムーズにいく。



この上Pは出るのが速い。

しかし、このPはすべて上段技なので、途中でしゃがんでかわされてしまうという欠点がある。ゆえに、Pは2発ぐらいで止めておいて、そこからエルボーや投げにいくようにしたほうがいいだろう。

（起点はやはりエルボーから）

エルボーは攻撃判定の出のスピードが速く、立っている相手にもしゃがんでいる相手にも当てることができるので重要視される技である。すべてはここから始まると言っても過言ではないくらいだ。エルボーから派生する技は、サイドチョップ、ニーキック、ヒールソードの3種類だ。最初は、Dジョイントと投げを使い分けてみよう。どの技でもだいたいそうだがDジョイントはニーキックまで一気に出し切らず、エルボーで止めておく。これは、エルボーを相手にガードされても、まだニーキックを出せるという選択肢を残しておくためだ。この時エルボーからニーキックにいく間を遅らせて出すわけだが、この遅らせて出すことをディレイと言う。エルボーを出したあと、ある程度時間がたってからKボタンを押しても、ニーキックは出てくれるのである。エルボーをガードしたあと、相手のとる選択肢はPを出すか、エスケープかそのままガードするかに分かれる。ディレイをかける意味は、この相手のPに対してカウンターするためのものだ。ただし、ディレイをかける時は、ディレイ時間を短めにすること。そうしないと、せっかくディレイをかけてもニーキックをPで止められてしまったり、エスケープで避けられてしまうからだ。ニーキックまできっちりガードされてしまったら、それは相手の読み勝ち。取りあえずガードしきられたら、投げのコマンドを入れておこう。

そこで出てくるのが投げだ。エルボー後の投げというのは、ニーキックまできっちりガードする相手やエスケープする相手に使用する。この時に投げを入力しておけば、エスケープされてもしっかり相手を捕まえてくれるぞ。もともとディレイ時間が短ければエスケープで避けられることはないのだが、最初から投げを狙っている場合はエスケープされても仕方がない。これがいわゆる、エルボーからの2択攻撃である。が、無理にこの2択攻撃を行う必要はなく、バックダッシュをしてからジャックナイフキックやスピンキックをだしてもいいし、ガードをして様子を見るのもいい。投げを行う時は、ニーキックが暴発しないようにGボタンを押してからコマンドを入力するようにしよう。

ここで相手がエルボーをくらったら、そのままニーキックを出すかエスケープをしてみよう。エスケープは、もちろん相手の攻撃を避けるためで、エスケープをしたあとは決め打ちでトーキックジャックナイフ、ミラージュキック、投げ、ロースピンキックを狙っていこう。が、エルボーで相手がよろけた場合は、少々勝手が違い、こちらが相手に対して、一方的に2択以上の攻撃を行うことのできるチャンスなのだ。

相手をよろけさせることができたら、前ダッシュで近づいて再びエルボーから2択をかけたり、投げを狙っていこう。が、投げに対しては相手も警戒しているはずなので、おそらく投げ抜けのコマンドを入れてくる可能性が高い。前ダッシュで近づいたら、たまにはしゃがんで相手の様子を見てみよう。ここで、相手が投げ失敗モーションを出してくれれば万々歳。自分の好みの技か投げを決めるといい。







エルボーから始まり、

間をほんの少しおいてからニーキックを出す。

投げたりする。

（起点はエルボーだが原点はP攻撃）

攻めの主軸となる技はエルボーだが、Pはそのエルボーを出すための布石となる。サラのPはリーチは短いが出るのは速い。このPで牽制してからエルボーか投げの2択をかけるのだが、何も2択だけにこだわる必要はない。Pを2発出したら振り返り攻撃を行ったり（[illegible]Pのほう）、ローキックを狙いにいくのもいい。

それから、下Pからも色々と攻撃を組み立てていくことができる。下Pからの選択肢は、投げ、エルボー、スピンターンキック、ローキック、エスケープなどがある。スピンターンキックを除けば、Pからの選択肢と何ら変わりはない。ただ、下Pは出るのが速いので、相手にヒットさせやすいのである（上中下段の振り分けという意味で）。相手に当てることができれば、



P2、3発から、



エルボーか投げを狙う。

そのあとの連携した攻撃がしやすい。

しかし、Pから下Pと連携した場合、まず相手に下Pを当てることはできない。下Pを当てにいく時は、ダッシュしゃがみからにしよう。当たっていないまたはガードされてからエルボーにいっても、エスケープされるだけに終わってしまうぞ。



下Pはダッシュしゃがみをしてから出そう。

（振り向いてからの攻防）

ここでは、バックナックルターンやスピンターンキックで振り向いたあとの行動を説明する。今まではすぐTLスピンキックを出すのが主流であったが、今回はエスケープをしてからエルボーを出すのがいい。この時のエルボーは、立ち状態から出したエルボーにも勝るとも劣らないリーチと速さを誇っている。このエルボーを出したあとは、普通にエルボーを出したあとと同じ攻防になる。よろけさせた時もダッシュしゃがみで近づいてプレッシャーを与えつつ、投げ、中段攻撃、ロースピンキックを狙っていこう。

それともう一つ。この戦法の印象を相手に植え付けたら、K+EGからTLスピンキックを出してみよう。どういうことかというと、K+Eと入力するとエスケープしながらの上段蹴りが出る。これにGキャンセルをかけることによって、相手に背を向けたままエスケープすることができるのだ。ただし、この時Gボタンは遅めに押すこと。そうしないとキックがキャンセルされない。振り向いたまま移動することができたら、TLスピンキックを出そう。これはどちらかというと遊び技なので、機会があったら試してみてくれ。



PPG[illegible]Pと振り向いて…、



すぐにエスケープ。



そしてエルボーを当てにいく。



これにGキャンセルをかけられるのだ。

（キャッチ投げ、ローリングフェイスクラッシュの狙いどころ）

サラの投げ技は投げ抜けされやすいので、狙えるべきところではRFクラッシュを使っていきたい。FスープレックスとLホールドスローに関しては、相手に投げ抜けされると横投げが確定なのである。安全性を重視していくならば、NブリーカードロップかLニースマッシュを使っていくといいだろう。ニースマッシュが投げ抜けされた場合は、お互い五分の状況になる。これを利用して、また投げを狙ったりジャックナイフやロースピンを当てにいこう。

さて、肝心のRFクラッシュだが、この投げ技は離れた間合いから走って行き、相手を捕らえるというもの。ただし、近い間合いから出しても相手を捕らえることはできないので、離れた間合いで使うようにしよう。近い間合いで捕らえることができるのは、Gボタンを押してある状態のウルフか鷹嵐ぐらい。

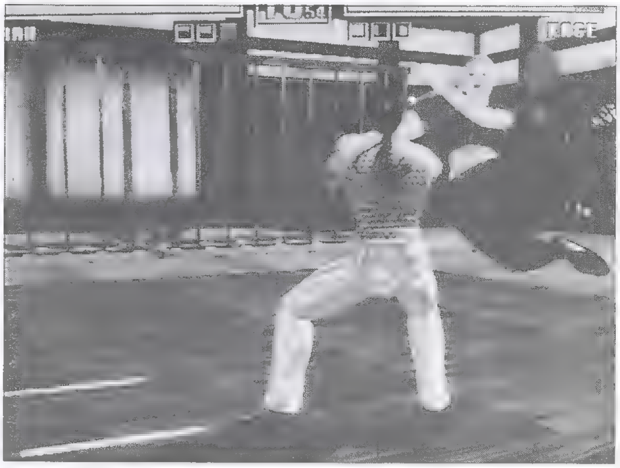
では、そのRFクラッシュの狙いどころだが、狙える場面はエルボーでよろけさせた時とこちらの起き上がり攻撃を当てた時。それをまずは、個別に見ていこう。

●エルボーでよろけさせた時

これは、足の組み方で投げやすさが段違いに変わる。足の組み方が正位置だと、よろけの回復作業をしなくともレバーを下に入れたままでも回避できる。が、これがハの字だとまるで違って、回復作業をしないとキャッチ投げが決まる。もちろんここで相手が回復作業を行った場合は、キャッチすることはできない。それでも、ハの字からのほうが断然キャッチしやすい。別に無理にRFクラッシュを狙わなくてもいいのだが、先程も述べたようにサラの投げは投げ抜けされやすい。故に、狙えるべきところで決めておきたいのである。あまりにも下Pなどで止められるようなら、普通にダッシュで近づいて2択3択の攻撃を仕掛けよう。



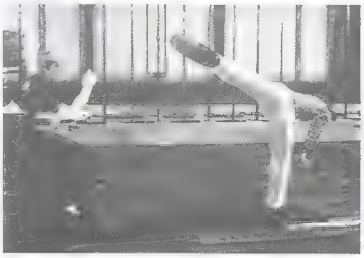
ハの字からのほうが、



格段にキャッチしやすい。

●相手の起き上がり中段攻撃をすかした時

相手の起き上がり中段攻撃を不発させることができれば、これはもう完全に確定だ。相手をダウンさせることができたら、取り敢えず近づいてプレッシャーをかけておき、早めにバックダッシュをして間合いを離そう。が、この時相手に接近しすぎるとバックダッシュをしても起き上がり蹴りをかわすことはできないので、接近しすぎないようにしよう。



こうなればこっちのもの。

その他の使いどころとしては、ジャッキーやカゲのサマー系の技や、ラウ、パイの背転脚をガードしたあとの返し技として使うといい。

また、こちらが起き上がり蹴りを当てた場合、エスケープする相手に有効だ。

ローキックカウンターを狙え!

ここでは、ダブルローキックを使った戦法を述べよう。ローキックは2発連続して出すことができるが、Dジョイントと同じように出し切らないでおき、最初は1発目で様子を見よう。この1発目でカウンターをとることができたら(ガイーンと音がしたら)、投げを決めにいこう。しゃがみ投げを持っていないキャラには、ほぼ確定だ。

また、ここで敢えて様子見をして、相手の投げ失敗モーションを見てから打撃技を叩き込むのもいいだろう。

もしこの1発目でカウンターをとれなかった場合は、ディレイをかけてダブルローキックを出すか、エルボーのどちらかに切り替えよう。

では、どこでローキックを狙いにいけばいいのか?だいたいはPか下P、またはエスケープから行う。サラはレバー下方向すべてに固有技のコマンドがあるので立ち状態からすぐに出そうとすると違う技が出てしまう。立ち状態からすぐにローキックを出すには、Pを1、2発出したあとに⇨⇘⇩Kと入力するといい。これで、いつでもローキックを狙えるはずだ。

2発目もノーマルヒットだった場合は先に動くことができないので、ここは堪えるしかない。が、これは仕方ない。そう、例え相手にヒットさせることができても、相手よりも先に動くことはできないのである。出し切らないようにするという意味合いには、ここにも理由がある。



ここでカウンターをとれなかったら。



エルボーへ移行するか、



ディレイをかけてダブルローへ。

よく使う固有技の使いどころ

起点はエルボーと述べたが、何もエルボーだけにこだわる必要はない。取り敢えず、いくつかの技に焦点を絞ってみた。

●ジャックナイフサイドキック

2発連続して繋がらないため、この技もDジョイントと同様にして、ディレイをかけて出すことをお勧めする。ジャックナイフ自体は、Pの速いカゲやサラ以外のキャラならばガードされても反撃は受けない。ディレイをかけてサイドキックを出すのは、ジャックナイフをガードされてもまだ出せるよ…という警告である。もちろん、サイドキックまで出さずにおいてもいい。もしサイドキックまでガードしきられてしまったら、投げのコマンドを入れておくといい。最初は、PPGジャックナイフ、エスケープジャックナイフと組み立ててみよう。

●トーキックジャックナイフ

空中コンボを行うための出発点、それがこの技だ。ただ、この技は攻撃判定の出が遅いほうなので、普通に狙っていったのではPやエルボーなどに止められてしまう。使いどころとしては、エスケープから相手の起き上がり中段攻撃をガードした時、または振り返り攻撃からエスケープ後がいいだろう。その他には裏回りからというのがあるが、こちらは起き上がりのコーナーで述べる。

それから、この技はジャックナイフと違って連続ヒットするので、ディレイをかけずに決め打ちで出すようにしよう。トーキックがヒットした時のことを考えると、ディレイをかけるのは非常にもったいない。ガードされたで、割り切っていくべし。



エスケープをしてから、



決め撃ちで出す。

また、この技は奥へエスケープしてからすぐに出そうとすると、小ダウン攻撃の失敗攻撃が出やすい。ワンテンポ置いてからでないと出せないので注意しよう。が、手前エスケープからならすぐにコマンドを入力しても大丈夫だ。

●イリュージョンからの派生技とロースピンキック

エスケープしてから出すのと相手の起き上がり蹴りをガードしたあとに出すのは、この技も変わりはない。が、この時の派生させる技は、ミラージュキックにしよう。

イリュージョンキックからの派生技は3つあるが、主に使っていくのはミラージュキックとイリュージョンローのほう(以下イリュージョンローと略す)。ミラージュは3発連続ヒットするし、ローキックはガードされても投げ以外で反撃されることはほとんどない。ただ、ージャックナイフは、ジャックナイフが出るまでの間をPで止められてしまうのである。もちろんカウンターつきでだ。

しかし、常に止められるというわけではないので、意表を突いて出すのもいい。

●エルボーヒールソード

この技は、Dジョイントの補佐的な役割を果たしてくれる。例えばエルボーを離れた間合いからよろけさせたりガードしてからしゃがみさがりをされると、ニーキックが不発になってしまうのである。そんな時に、エルボーヒールソードが役に立つ。

また、相手の横転起き上がり下段攻撃をガードした時の返し技として使うのもいいだろう。

起き攻めバリバリ

相手をロースピンキックなどでダウンさせることができたら、ダウン攻撃を行わずにダッシュニーを使って相手の背後に回ってみよう。こうするとお互いに背を向けた状態になり、相手が起き上がり蹴りをこの時に出していればその硬化時間中に、TLスピンキックを当てることができる。

また、この時にTLスピンキックを出さずに、エスケープをしてからDジョイントやトーキックジャックナイフを狙いにいってもいい。

それから、これは同じように相手の起き上がりにダッシュニーを使うのだが、すぐに出して背後へ抜けるのではな



ダウンさせたら、



さっさとダッシュニーで向こう側へ。



そうするとこうなる。

く、相手の起き上がるタイミングを見計らって出すのである。そうすると相手の起き上がり中下段攻撃をうまくかわす形になり、サラが正面を向いたまま相手の背後や横をとることができるのである（たまに背を向け合うこともある）。うまくいったら、投げなり打撃なり技を叩き込もう。

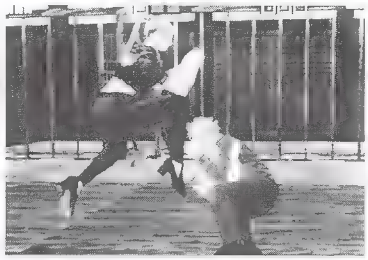


これ実は相手の起き上がり蹴りをかわしている。

それともう一つ。これは、相手の起き上がり下段攻撃を先読みして行う。使う技は、スピンヒールソードだ。相手をダウンさせたら近づいてプレッシャーを与えつつ、早めにバックダッシュをして起き上がり蹴りをかわす。かわすことができたら、スピンヒールソードからサマーソルトを当てよう。相手の起き上がりを見てからでも十分間に合うので、焦らずに出そう。もちろん、小ジャンプでかわしてから攻撃してもいいし、ラウンドキックを当てにいってもいい。が、小ジャンプでかわした場合は、トーキックジャックナイフを狙ったほうがいいだろう。

そうそう、小ジャンプで近づいた場合は相手との間合いが詰まるので、スピンヒールソード→Dスマッシュキャノン→サマーソルトができる。かなり難しいが、たまには色気を出して狙ってみてはどうかな？

このスピンヒールソードは相手を下に叩き付ける技で、ヒットした時にすぐサマーを出しても当てることはできない。この時、相手の足が地面に着く前を狙うと追い打ちしやすい。技の出しどころの目安は、相手の足の角度が九十度ぐらいの時だ。あと、この技は立ち状態としゃがみ状態の相手に当てたのでは、少しダウン状態が異なる。しゃがみ状態の相手に当てると足の戻りが遅く（戻ってくるスピードではなく相手の体のくの字になっている状態が長い）、立ち状態で当てるよりもサマーやトーキック、Dスマッシュキャノンを当てやすい。



うーん至福のとき。



この状態の足に技を当てるのだ。

（ムーンサルトをどこで使うか）

ムーンサルトは相手を惑わすことのできる技ではあるが、一歩間違えると大変なことになる。が、着地の隙がほとんどないので、使いどころを把握しておけば有効利用できる。狙いどころはやはり相手の起き上がりで、相手の頭上に落下するようにして、前と後ろ、どちらに落ちるのかを惑わせる。着地したら、取り敢えず⇩Kと入力しておくといい。前に着地すればTLスピンキックになるし、背後をとっていればジャックナイフになる。着地後に、エスケープをしても構わないぞ。



さあ、どっちだ!?

（トラップの色々）

トラップ技は主にスピンキックとダブルキックの2つ。これらを個別に説明しよう。

まずは、スピンキック。この技は対エスケープ用の技として活躍するが、ここではガードされた時の対処法を述べる。スピンキックは、ガードされても打撃技ではまず反撃されることはない。離れた間合いなら、相手に投げすら決めさせないほどだ。それに、ガードされた時にGボタンを押したままでいると、サラの体が大きく後ろへ後退するのである。後退したあとは、エスケープから打撃技を出したり、ロースピンキックを置いておくのもいいだろう。ただ、最初は絶対投げを狙ってくるはずなので、初めのうちは下Pで相手の投げを止めるようにしたほうがいい。この下Pを当てることができたら、取り敢えず投げを狙ってみるといい。

これで、投げることができないと相手に認識させることができたら、Gボタン押しっぱなしを活用してみよう。もちろん、しゃがみ状態に移行することも可能だ。スピンキックを離れた間合いから当てるには、Pを2発ぐらいガードさせたらバックダッシュでさがり、そこから出してみよう。ただし、バックダッシュしきってしまうとスピンキックが空振りしてしまうので、途中でGボタンを押してスピンキックの当たる間合いに調節しなければならない。

ダブルキックは、Kと同様にしてGキャンセルできるという点。いきなりこれをやられるとビックリするので、Gキャンセルしたらエルボーか投げ、ロースピンキックなど3択の攻撃を仕掛けてみよう。

それから、エスケープをしてから技を出すと何度も述べているが、エスケープをする時は、相手に技を当ててからにしよう。ガードされてからエスケープしても、相手のエルボーなどの打撃技に止められてしまうぞ。



ガードされたらGボタンを押しっぱなしにしておく。



そうすると間合いが開くのだ。

基本的な動きを理解しよう

ラウ――LAU

ラウ対戦基礎

担当:がっちん

ここではラウの対戦攻略を解説していこう。ラウ自身の特徴から基本的なコンビネーション、起き上がりの攻防や投げ抜けされたあとの状態などが主な内容。

（ラウというキャラの特徴）

ラウは、直線的な攻め方と爆発的な攻撃力というイメージがあるが、実際は緻密な戦略からなる、慎重かつ大胆な動きのほうが勝率は高くなるだろう。つまり、勝負どころが非常に重要ということになる。


手数で圧倒できるラウ。相手に反撃のスキを与えるな。

しかし、あれは返される、これは割り込まれるでも考えすぎで良くない。自在に動かすにはどうするかのほうに絞ったほうがいいだろう。

基本方針は、

●手数で圧倒する

●強力な技を前面に押し出す

を中心にして、細かいところをスキの少ない技でかわしていこう。

ほかにラウは、相手の力量によって、有効技が勝ちにつながらず逆につけ込まれる危険性もある。このあたりの見極めも重要だ。


飛燕転身掌をガードされたあとに…


反撃してこない相手は楽。多用していこう。

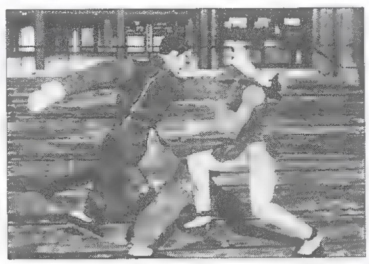
（基本となるコンビネーション）

攻めの骨組みとなるのは、斜上掌（➘P）OR順歩冲掌（⇙⇙P）、背旋連掌（P⇦P）やヒジ（⇨P）からの派生で、そこからさまざまな技へ展開していこう。

また、背旋連掌などの技に派生するには、相手の攻撃を立ちPや下Pで止めてから行なうといい。

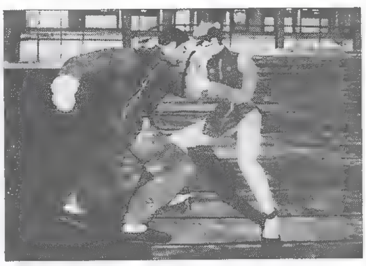
もちろん、そこからだけでなく、ガードしても返し技はないが、こちらのほうが断然有利な状況から始めてもいい。

では、各コンビネーションごとに少し詳しく解説していこう。


ラウを代表する技のひとつ、斜上掌。

（斜上掌からの派生）

まずはラウと言えば斜上掌ということで、斜上掌からの派生を考えていこう。もちろん、これには順歩冲掌も含まれている。

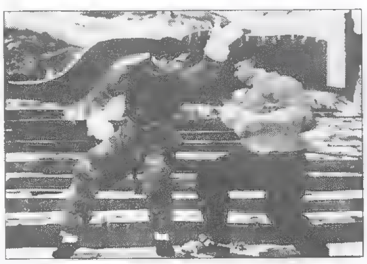

斜上掌からのパンチ攻撃を連打しても…


ガードさせ続けられなくなった。注意しよう。

では斜上掌はどこから出していくべきか。いちばんやりやすいのは下Pからであるが、あまりにもわかりやすい連携なのでバレやすい。


斜上掌から…


パンチ。


合わせて背旋連掌とできる。

よって、いきなり斜上掌を使うよりは、下Pからの投げで揺さぶってからのほうが有効だろう。ほかに、ダッシュしゃがみで相手の懐に潜り込んでの斜上掌も相手によっては有効。このあたりの判断は難しいが鋭い読みが必要となる。

で、そこからの派生だが、斜上掌のあとのPは単なる立ちPと同じだということは知っているだろう。まあ、そこが斜上掌P止めからの派生が強力な理由のひとつであるが、立ちPであるなら、背旋連掌も可能であることに気付くはずだ。

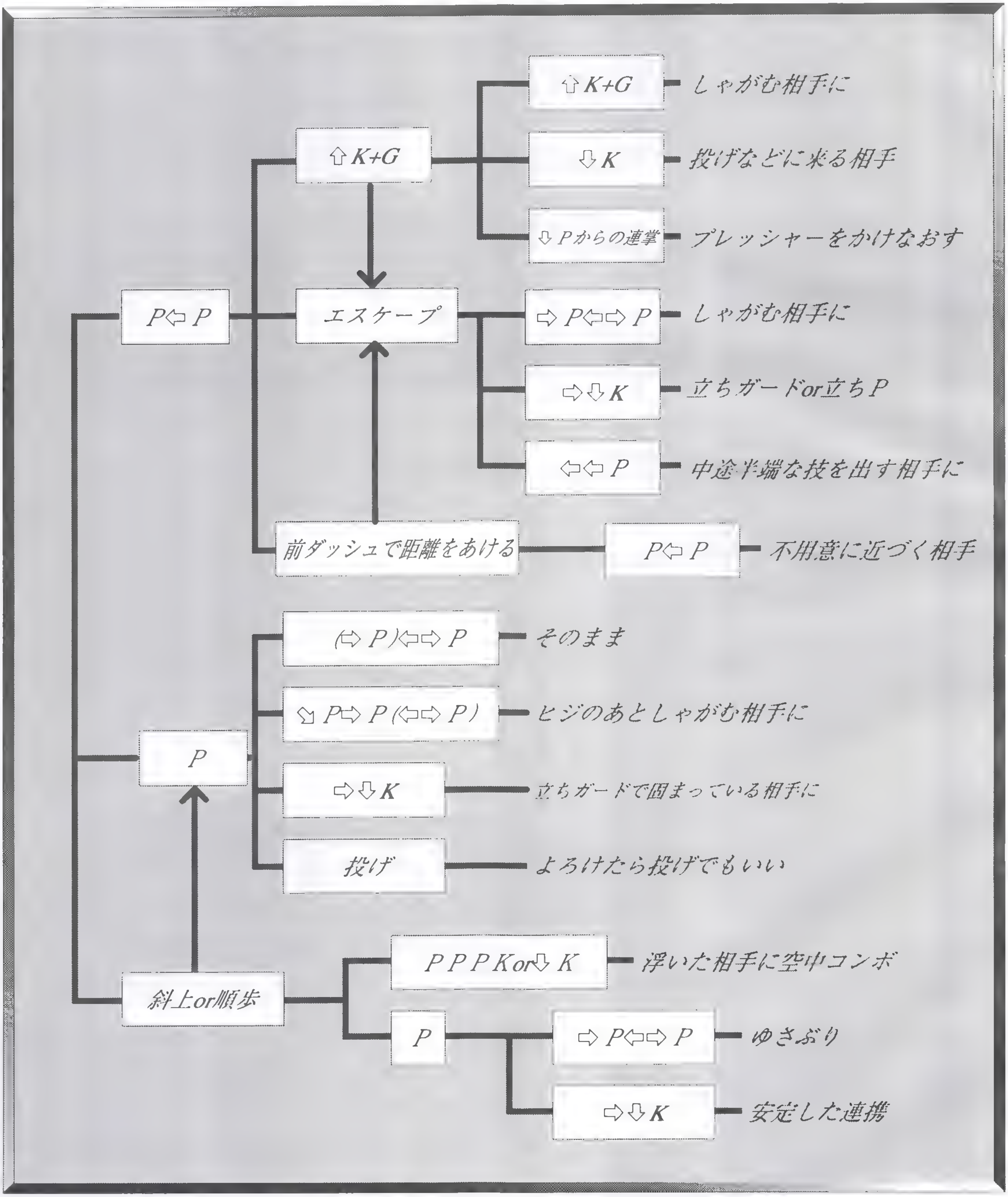
よって、斜上掌からのバリエーションは縦押しばかりでなく、かなり柔軟性が増している。

背旋連掌からの派生はこのあとに説明してあるので、そっちを読んでくれ。

あとは、斜上掌Pからの鳳凰槍掌か地掃腿。ベーシックな2択だがやっぱり有効。うまくエスケープしてくる相手には投げが有効なので、ときおり投げを混ぜておけば相手に読まれにくい。このあたりは難しく考えすぎないほうがいいだろう。

また、話しが前後するが、斜上掌のあとのPもいつも同じタイミングでつなげるのではなく、斜上掌から少し間を開けてからの立ちPも使っていくといい。

このタイミングはかなり大きなディレイを使って良く、斜上掌でいったん技を止めてからの感覚で構わない。ただし、斜上掌のあとにGボタンを押すわけではなく、あくまでもディレイ。たとえ結果的に斜上掌止めからの立ちPとなってもプレイする上ではま


⇧K+G
しゃがむ相手に
⇧K+G
⇩K
投げなどに来る相手
⇩Pからの連掌
プレッシャーをかけなおす
P⇦P
エスケープ
⇨P⇦⇨P
しゃがむ相手に
⇨⇩K
立ちガードor立ちP
⇦⇦P
中途半端な技を出す相手に
前ダッシュで距離をあける
P⇦P
不用意に近づく相手
(⇨P)⇦⇨P
そのまま
⇘P⇨P(⇦⇨P)
ヒジのあとしゃがむ相手に
P
⇨⇩K
立ちガードで固まっている相手に
投げ
よろけたら投げでもいい
PPPKor⇩K
浮いた相手に空中コンボ
斜上or順歩
P
⇨P⇦⇨P
ゆさぶり
⇨⇩K
安定した連携

ったく問題ない。
これにはいくつかのメリットがあり、まず第一に斜上掌で相手の浮きを確認できる。相手が浮いていたらそのままPPPKまたは⬇Kで空中コンボを決める。


斜上掌で相手の浮きを確認してから…

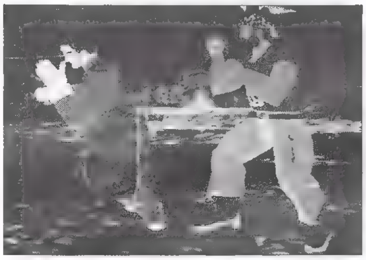

空中コンボに持っていこう。

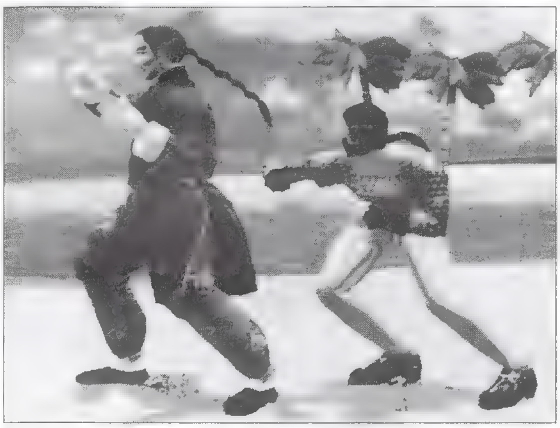
背旋連掌に派生した場合で相手が浮いていたら、そこからダウン攻撃にいくか、⇨Pで転身双虎掌にする。
ちなみに、斜上掌で浮いた相手に背旋連掌から振り向き斜下掌では拾えないので注意しよう。
さて、この斜上掌からのディレイ立ちPだが、これも読まれると簡単に下Pで止められてしまう。
まあ、そうされないためにも斜上掌のあとのPのタイミングを変えるのだが、1発狙いの連環虎燕掌（⇘P⬊P＋K）という手段もある。
これは、このあとの拾いやすさを考えて、相手との足位置がハの字のとき限定で使ったほうが効率がいい。
詳しい空中コンボは別ページに記載されているが、連環虎燕掌の斜上掌部分で相手を浮かせたのなら大ダメージが期待できる。

背旋連掌からの派生

初期のバージョンに比べると硬直が大きくなってしまったため、軽視されがちになってきたが、十分主力には成り得る技ではある。
2段目で相手に背を向けるのが特徴的で、慣れていない相手には絶大な効果を発揮する。
だが、アキラの躍歩頂肘を始めとするヒジに弱く、反応されると2段止めからのエスケープすら止めれてしまうのがイタイ。
ただ、ガードしてPKのように安易なわけではなく、中級者以上でないとこのヒジの対応はしてこない。
だから、初めはこの連係も使っていき、相手の対応次第で多用するか、けん制程度に抑えるか判断していくといいだろう。
よって、この背旋連掌に完全対応してヒジをきっちり出してくる相手には、これら図に載っているコンビネーションは効果が薄いが、細かい補足はしておこう。
まず、エスケープしてからの派生を考えよう。じつは一番オススメなのがこれで、2択&一発狙いとなっておりバランスもいい。
背旋連掌のあとは、やや相手との距離が離れるもののエスケープを行なう結果、相手との距離が近づくのも見逃せない。これは、ほかの行動でも応用が効くぞ。
別の騰空背翔（背後で⇧K＋G）に派生した場合も結局ヒジで止められてしまうのだが、座架旋腿（敵背後⇩K）を警戒してくる相手には決まりやすい。ダメージが大きいだけにカウンターが取れればOKだ。
ほかに距離を開けるやり方もある。この図では、もう一度背旋連掌にしてあるが、単に様子を見てそれに対応してもいい。
例えば、ヒザを出してきたらラウは距離を開けているので当たらない。そこで、反応して着地前に振り向き斜下掌からの連掌転身掃脚（⇘PP⬇K）が入る。


2段目のパンチで…


相手に背を向ける。ここからどう派生するか。


ヒジで完全に対応される。ないキャラにはまだ有効。

ヒジからの派生

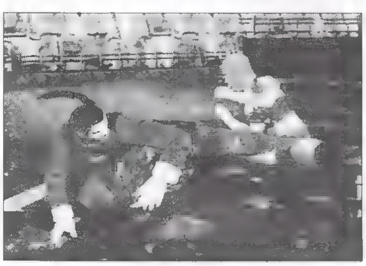
こちらが有利な状態で繰り出すタイミングのヒジは、バーチャにおいて非常に有効な技である。
ラウもその恩恵にあずかってかヒジという武器があり、そこからの鳳凰槍掌（⇨P⇦⇨P）は2段技となるコンビネーションである。


ヒジからの…


虎槍掌。この鳳凰槍掌は十分主力になる技である。

この技も背旋連掌と同じく相手の力量次第で、その有効度が違ってくる。
まず、鳳凰槍掌は中段↓上段のコンビネーションなので、1段目のヒジをガードした後にきっちりとしゃがんでくるプレイヤーには危険。これも中級者以上でないと反応しないレベルではあるが、キャラによっては多くの体力を奪われるぞ。
では、ヒジからの派生を考えてみよう。まず、そのまま出し切る行動だが、危険ではあるが最初は使っていくこと。決まる相手には超有効なので使わない手はない。
あとは穿脚連環虎掌（⇘K⇨P⇦⇨P）に派生した場合。これは普通に使っても有効な連係だが、鳳凰槍掌をきっちり対応してくるプレイヤーであればあるほど有効である。それは、ヒジのあとにしゃがみガードをするからだ。
なお、穿脚連環虎掌を穿脚冲掌（⇘K⇨P）にしておき、別の派生技に移行したほうがいいだろう。まあ、この攻撃もガードされてしまうと反撃されるけどね。
あとは地掃腿。鳳凰槍掌の2段目が上段攻撃なので、ここでの下段は不適切のように思われるが、攻撃発生時間に


しゃがまれてしまったら最低でも投げは回避したい。


キャラにもよるが下Pくらいしか返し技がない。

差があるため再び立ちガードに戻したり、反撃に転じるところをカウンターできる場合も少なくない。なにしろ、ガードされても基本的にOKなのは心強い。

最後の投げ。ラウはヒジ投げを行なうプレイヤーが少ないように思われるが、決してダメな連係ではない。むしろ、もっと使うべき連係でもある。

なお、鳳凰槍掌が2ヒットした後でも投げにいってOKだ。エスケープか次のヒジを立ちガードしようとした相手を投げることができる。

エスケープを組み込む

以上の攻撃の連係にエスケープを組み込んでいければ理想的で、ある技から別の技へ派生するときに、相手が立ちPなどの技で割り込もうとしたときに使いたい。

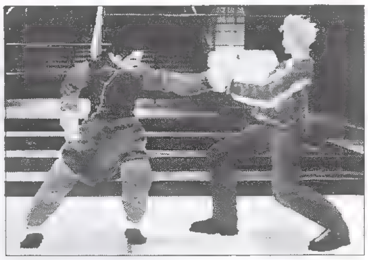
完全な連係というのは存在せず、相手を押しつつ必ずどこかで我慢しなくてはならない。つまり、相手を攻めながら使うと有効だということ。

エスケープ後は鳳凰槍掌、地掃腿、投げあたりが基本的な動きで、飛燕転身掌で大ダメージも狙う。

オススメの使いどころの例としては、立ちPや下Pで相手の連係を止めた後。本来なら攻め込むべき状況だが、ここで相手が必ずガードに徹するわけではない。

ならば、相手が反撃するところをエスケープして技に派生する、というのが狙い。

まあ、実際はこれらの要素が素早く展開され、かなり複雑になってくる。ある程度の動きを決めておいたほうがスムーズに動くことができるだろう。



ディフェンスではなく攻撃してから…

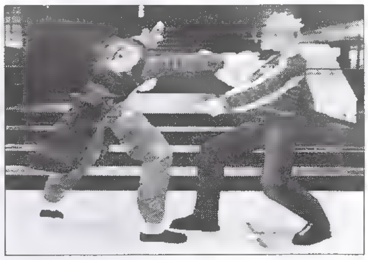


エスケープ。このポイントがわかるとおもしろい。

開幕の行動

ここからはラウンド開始直後の行動にしぼって考えていこう。ここでの主な行動としては、立ちP、中段蹴り、地掃腿、エスケープあたりで、これに様子を見るなどの行動が加わる。

まず立ちPの行動から。ラウの立ちPの早さはちょうど標準クラスと思ってもらって差し支えないだろう。自分より遅いキャラが相手であれば、積極的に手を出していっても構わない。開幕の立ちPのあとは投げが入りやすいので、これを主体として派生するといいだろう。

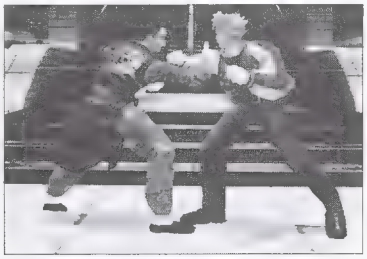


立ちPで相手の攻撃をつぶす。



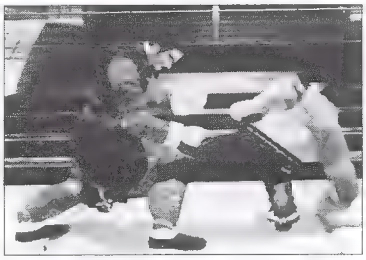
そして投げ。開幕はワンパン投げが決まりやすい。

なお、ここで注意したいのが逆につぶされてカウンターを取られたとき。そうなると自分は思わずガードしてしまい投げをくらいやすい。ちょうど先ほどと同じ状況になるわけだ。



ジャッキーとはPの打ち合いが五分。下段を使うか？

ほかに、ジャッキーとの立ちPの攻撃発生時間は同じだが、打ち負けてしまうとそのままコンボエルボーで大ダメージとイタイ。このあたりはタイミング勝負となる。



開幕で下Kカウンターを取られると…



かなり不利。用心しなくてはならない。

あとは開幕下Kカウンター系からの投げ。立ちPにこれを合わせられたら仕方がない。裏をかいての打撃技があるものの、気合いの投げ抜けでしのいでいこう（トホホ）。

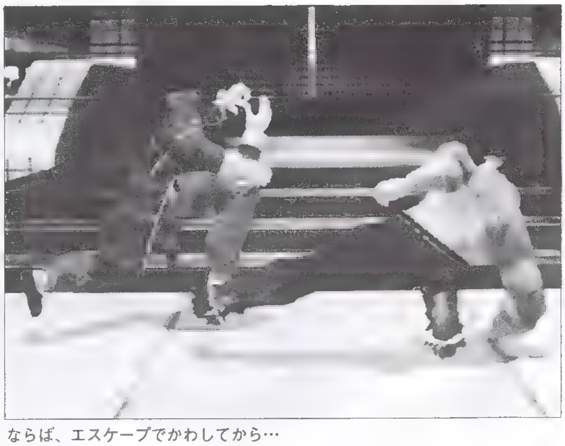
そして、その開幕下Kに対するには、エスケープしてからの飛燕転身掌→連掌転身掃脚。これはもう、完全な決め打ちで行ない大ダメージを狙う。

とくにアキラ戦には有効で捜下崩捶（⇘P+K）に対して相性がいいのだ。あとは、ウルフ、ジェフリーの重量級あたりも狙ってくるので心得ておこう。

ただし、エスケープであるがゆえに、読まれてしまうと前ダッシュされて投げを決められてしまう。まあ、相手の動きに対して完全なる行動はないので、ある程度のリスクも覚悟する。

で、最後の切り札となるのが地掃腿。ダメージはそれほど大きくなく、切り札というのは大げさだが先手を取りやすいのはいい。

なお地掃腿は、開幕であってもエスケープでよけられてしまう。ただ、意外にタイミ



ならば、エスケープでかわしてから…



飛燕転身掌で大ダメージ。

ングが難しく相手のエスケープが早すぎると地掃腿をよけられず当たる。立ちPで攻めてきてくれればカウンターが取りやすい点もマルだね。とくに落とせないファイナルラウンドは多めに使っていってもいい技だ。



開幕地掃腿は安定か？

相手の起き上がりを攻める

相変わらずバーチャの対戦において起き上がりの攻防は大きなウェイトをしめている。ラウもその例外ではなく、一気に大ダメージを与えるチャンスだ。

まず初めは相手の起き上がり上段蹴り（判定は中段）をガードすることから始めよう。



蹴り起きは立ちガードを基本とする。



ガード後は投げておくべし。返し技だ。

この起き上がり上段蹴りをガードした側は大きなアドバンテージが生じ、超一部の例外を除いては返し技で投げが安定となる。

また、ラウには旋風牙を当てから飛燕転身掌でバウンドを拾う有名な空中コンボがあるので、1試合中で前半は投げを中心に組み立てて後半は旋風牙を狙う。



時期が熟したら旋風牙。



そして飛燕転身掌。もちろん直接飛燕転身掌でもOK。

まあ、何も旋風牙である必要はなく、相手が投げ抜けを入力しそうなところではダイレクトに飛燕転身掌でもOKだ。

とにかく、前半は素直に立ち投げを決めておくべきだ。いきなり飛燕転身掌や旋風牙を使っても相手は投げ抜けをきっちり入力しているかどうかはわからない。

返すべきときに返す技を入れてからが読み合いのレベルになる。

しかし、こちらが立ちガードを多く使っていることが相手にバレ始めたら、今度は起き上がり下段攻撃を使ってくるだろう。

相手によってはこちらの下段蹴りを初めから多く使ってくる可能性もある。

その場合、しゃがみガードをしてから攻撃するよりは、先読みで烈火虎尖脚（ジャンプ中K）を使ってもいい。

なお、起き上がり蹴りに反応して上下ガードができるプレイヤーならそちらのほうが賢明かもしれない。



下段は先読みで烈火虎穿脚で攻めよう。

で、相手の起き上がり下段に烈火虎穿脚を合わて、相手が浮いたらそのままPPP⬇Kと連掌転身掃脚。これは斜上掌が自動的に出てくれるので楽。ボタンの押す回数さえ間違わなければミスはしない。

また、烈火虎尖脚がヒットしても相手が浮かないときがあるので注意しよう。このときのフォローとして投げを入力するといい。相手がP＋G投げ連打でもしていない限りかなりの確率で投げが成功するはずだ。じつはこれが狙いだったりもする。

結局、烈火虎尖脚の1発だけで、相手の浮きを判断するのは難しいが、浮いたら空中コンボ、浮かなかったら投げとするのが理想的である。

また、起き上がり下段蹴りには騰空斜掌（上昇中P）というやり方もある。これのメリットは下段蹴りに合わせることができたなら、飛燕転身掌で拾えて空中コンボができるので、判断のヒットチェックのミスがない。

ただ、ライバルはアンジュレーション。たとえ騰空斜掌がヒットしてもちょっとした起伏でタイミングが変わったり、まったく拾えない状況も出てくる。

ただでさえシビアなタイミングが求められる連係だけに、アンジュレーションが加わってさらに難度が上がるとお手上げかな。アキラステージとかなら積極的に使っていこう。

ということで、上なら立ちガードで下なら烈火虎尖脚を中心に攻め立てるとリターンは大きいが、もっと堅実にいくべき状況もあるし、何も相手は必ずしも蹴り起きを出すとは限らない。



蹴り起きを出さない相手にはすぐに技で止めると良い。

そのような場合も少なくないので、下段攻撃である地掃腿や思い切って飛燕転身掌を重ねていくこともときには重要になる。もし相手が前転起き上がりをしてきても未然に防げる。

ほかに、下Pやヒジを使って相手の動きを止めるのもいいだろう。起き上がりを遅らせて蹴りを出されると対応しにくいが、先手を取りやすい。

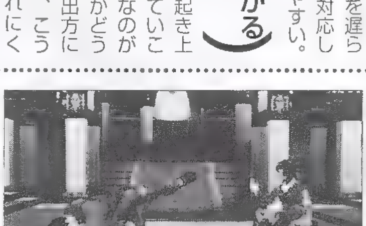
自分が起き上がる場合

さて、今度は自分が起き上がる場合の状況を考えていこう。まず、大きな問題なのが起き上がり蹴りを出すかどうか。これはもう相手の出方に対応するしかないので、こうするべきとは決められにくい。

いちおう、下段蹴りのほうが大ケガをしない傾向があるが、しゃがみ投げを保有しているキャラが相手では結果は同じだし、小ジャンプ攻撃で止められるとショックも大きい。

相手は自分の起き上がりに近づいてガードしようとしているのか、技を重ねに来てるのかくらいは判断してから蹴り起きを使い分けたい。

もちろん、近づいて来ないような相手に蹴りを出すのはダメ。余計な硬直を発生させるだけだ。



離れている相手に蹴りを出してもムダだぞ。

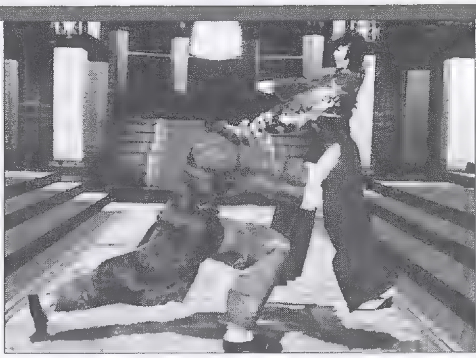
ほかに、蹴りを出すか出さないだけが起き上がり方ではない。こちらの上段蹴りをガードしようとしている相手であれば、立ちガードを中心にするはずである。

ならば、こちらは起き上がりと同時に投げを狙えば成功しやすい。この行動は極端で決まる相手と決まりにくい相手がハッキリしている。多用は禁物だが、逆に起き上がりからプレッシャーをかけられるとなれば使っていく価値は大きい。

では、近づいてしゃがみガードを中心の相手であればどうするべきか。この場合は起き上がってすぐにヒジを使えばいい。攻撃発生時間も早く、中段攻撃と性能的には申し分ない。

あとは無難に下P。こちらが起き上がり蹴りを出さないと判断してから技を重ねてくる相手には先手を取れる。相手も下Pの可能性はあるが、このあたりはタイミングとなる。

ほかにこの状況であるならば、起き上がり燕子掌（⇩⇘⇨P）という手段もある。燕子掌という技自体の攻撃判定発生時間は遅いのだが、判定が強く当たり負けしない。まあ、一度使ってみてくれ。



起き上がり燕子掌はなかなかオススメ。

（投げ抜け後の攻防）

ここではラウの各種投げ技が、抜けられた場合の状況を考えていこう。

●肩車頭落（P+G）

あまり抜けられる機会はないと思うが、大地倒襲のコマンドミスが投げ抜けされることがある。

このあとお互いの状態は五分五分。投げ間合いにも入っていないので、開幕と同じような読み合いになるのが普通。

●雷震入林（⇨P+G）

コマンドが楽なわりには追い打ちも入るお得な投げ技。その分なのかどうかはわからないが、相手に投げ抜けされてしまうと横投げを確定で決められてしまう。

ほかに、大地倒襲（⇘⇘P+G）ばかりで読まれそうなときに雷震入林では、相手が転身把咽掌（⇦⇨P+G）と同じ投げ抜けコマンドなのであまり意味がない。

この雷震入林は、相手をよろけさせてから投げるような状況で使うのがベストだろう。

●大地倒襲（⇘⇘P+G）

ラウの主力となる投げ技。



雷震入林は投げ確定のときは使わないほうが無難。

それゆえに読まれやすい投げ技ではあるが、相手に投げモーションを出させておいて、旋風牙や飛燕転身掌という2択に持ち込める。よって、投げ抜けされるまでは多用しても構わない。

さて大地倒襲だが、抜けられたときのお互いの状態は相手側のほうが有利になっている。ということは抜けられるとヤバイのだが、ジェフリー、ウルフ、鷹嵐以外のキャラは投げ間合い外になっているので多少は救われている。

また、これら投げ間合いの広いキャラであっても、その場からすぐに入力しなければならないので、キッチリと投げてくるかどうかは相手次第となる。



中量級以下なら大地倒襲をぬけられても…



お互いに投げ間合いの外同士になる。

●転身把咽掌（⇦⇨P+G）

大地倒襲の次にダメージの大きい投げ技。ほかに、コマンドの関係上、大地倒襲はしゃがみ状態からだと入力が難しいので、とっさのときに重宝する。

転身把咽掌は投げ抜け後の状態も悪くなく、確定の技は特別ない。

よって、投げ確定の状況であれば、大地倒襲と2本柱で使っていけば読まれにくくなる。

また、ジェフリー、ウルフ、鷹嵐のキャラを使用する上級者であれば、逆に大地倒襲の投げ抜けを意識して狙っているかもしれない。

そうなれば、これらの相手と対戦するときは、転身把咽掌を中心に投げを組み立ててもいいだろう。



ひそかな安定？転身把咽掌。

●柳手掛塔（⇦⇩P+G）

もっとも投げ抜けされないだろうと思われる投げ技。安定したダメージを得られるのは鷹嵐のみだが、飛燕転身掌の回復も難しいし、虎槍掌↓下K↓追い打ちを回避するのには、回復してはいけないという条件なので、かわされることはないだろう。

たま〜に混ぜていくだけで相手はかなり投げ抜けに頭を悩ますことになる。

だが、抜けられた後の状態は最悪で相手に確定で横投げを決められてしまう。まあ、ほとんど使わない投げなので相手も入力していないはず。もし抜けられたらあきらめるしかない。

●柳車旋転（⇦P+G）

個人的には一番相手を投げやすいような気がする投げ技。リングアウト寸前まで追い込まれたときには相手との位置を入れ替えられるのも見逃せない。それゆえに、カンの良いプレイヤーには読まれることもしばしば。

この柳車旋転は、投げ抜けされた後の状態も問題はない。そこから普通に読み合いが始まると思えばいい。

（自分の型をつくろう）

以上でラウの対戦攻略は終わり。もっと細かい部分も触れたかったが、全体的にどのように動かすべきを重視した。

ラウは技が出せるようになるだけでもそこそこ闘えるようになるキャラなので、途中でやめてしまったプレイヤーも復活してみてはどうだろうか。

飛燕転身掌の出しどころがわかるだけでも、気持ち良くプレイできるぞ。

対戦 基本編攻略

パイ——PAI

パイ対戦基礎

担当 N.O

効果的に下段攻撃に繋ぐ

前刊「VF3 ACT1」においてすでにパイの基本戦法を解説した。今回はさらに深い部分まで触れていくが、そのまえに基本戦法の補足をしておこう。

VF3でのパイは、下段攻撃の強化に伴って相手のガードを完全に上下にふれるキャラになった。これは蒼下連捶（⬂PP）や、翻身掃脚（⬃K+G）に負う点が大きいといえるだろう。これらの技に繋ぐためには「穿沖拳（⇨P）」や「旋中腿（⬂K）」といった中段攻撃で牽制しておき、相手の注意を立ちガード方向に向けさせることが重要だ。

これに、立ちのPやPPといった技を散らして攻めて行こう。



下段攻撃に繋ぐためには、中段攻撃で相手の立ちガードを誘う。

P、PPには牽制するという役目のほか、相手の技の出掛かりを潰すという機能も持っている。技と技との繋ぎとしても重宝するため、頻繁に出していって構わない。

たとえば、こちらの旋中腿のあとに相手が膝蹴りで割り込んできたとしよう。このときパイ側が旋中腿の直後に立ちPを出していれば、見事に相手の膝蹴りを潰してくれるぞ。余談だが、こういう立ちPは決め打ちで出していって構わない。もし旋中腿がカウンターヒットして浮いても、



旋中腿のあとに相手が膝蹴りを合わせてくる場合は…、



立ちPで潰せる。すぐさま投げに繋ごう。

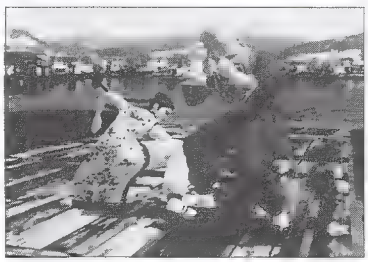
PのあとにPP⇩Kと入力して連環転身掃脚に繋いでしまえばOKだ。



もし旋中腿で浮いても、決め打ちの立ちPから連環転身掃脚に繋げばいい。

ここまでの技の組み立てがあって、はじめて活きてくるのが今回強化された「下段攻撃」だ。PやPPも挟んだ中段の連繫に、さらに下段である蒼下連捶を加えていこう。

ただし蒼下連捶で止めると、実は2発めの上段Pの隙がことのほか大きいので注意。たとえば同キャラで蒼下連捶のPをガードされると、なんと双拳旋風腿（PPK）が返し技になる。ガードを揺さぶれるからといって、調子に乗って連発するのは大変危険である。



うまく相手を立たせたら、蒼下連捶を始めとする下段攻撃に繋ぐ。

ただし相手が蒼下連捶のあとに必ず割り込んでくるのなら、これを逆に利用した攻めもまた存在する。時間差を使って「⬂PP…P⇩K」とディレイで連環転身掃脚を入力してやれば、「…」の部分で相手が出してきた場合、その技の出掛かりをカウンターで潰しながら掃脚に連続で繋げることができるのだ。これは⬂PPのあとに相手が手を出してこなかったときでも、ちょっとしたフェイントになるので覚えておきたいテクニックだ。

もうひとつカウンターを駆使したテクニックを紹介しよう。使う技は連下旋腿（⇩K K）だ。この技は「下段→上段」と繋げるコンビネーションだが、相手が鷹嵐以外のときは連続にはならない。連下旋腿を鷹嵐以外のキャラに2ヒットさせるには、1発めの下段キックを相手にカウンターで当てる必要があるのだ。ということは、相手が手を出したくなるようなときが逆にチャンスといえる。

これは先程説明した蒼下連捶のあとや、連繫を一瞬途切れさせたあとなどが狙いめ。また、ラウンド開始直後も極めて有効。相手が試合開始直後に技を出してくるようなら、連下旋腿で返り討ちにしてやろう。





ディレイで連環転身掃脚を出せば、3発めのPと掃脚が連続になる。



蒼下連捶後に手を出してくる相手には…

なぜ連下旋腿が重要かというと、下段スタートの技であるということと、ヒットすればダウンを奪えるということの2点が大きい。また、VF2まではなかったことだが、たとえばこちらの蒼下連捶や連下旋腿の一発めを相手がしゃがみでくらってもVF3の場合は、相手は立ち状態のやられポーズになるのだ。このおかげで相手の状態に左右されずに、前弾がカウンターヒットしていれば二発めが上段判定でも当たってくれるというわけである。

特に連下旋腿は追い打ちでダウン攻撃の燕蹴雷撃（⇧P）が入るので、それなりのダメージも期待できる。パイ使いでこの技を有効活用できているプレイヤーはまだ少ないので、しっかり実戦投入してほしい。



連下旋腿は1発めがカウンターなら、しゃがんだ相手でも連続技になる。

つぎのページからは、章立てでテーマごとのくわしい攻略に入っていく。いずれも対戦では必要かつ、役に立つものばかりで構成されているので対戦時の参考にしてもらいたい。

有利な状況を維持して攻め込め!!

崩し投げからの連繋攻撃

（確定を取るか連繋を取るか）

パイには投げ扱いの技が全部で10種類存在する。条件を「立ち状態の相手に正面から決められる」ものだけと限定して選んでも、実に7種類もある（P+Gの基本投げを除いても6種類）。さらにこの中には「ダウンを奪うものではなく体勢を崩す」ことができる投げが2種類含まれている。

この数はもはや「あなた投げキャラですか!?」の世界である。これだけ豊富な種類の投げを持つのだから、これを有効に使わない手はない。ということで、ここでは「掣燕掛塔（⇦⇩P+G）」「飛燕翻胯（⇙P+G）」の2種類の崩し投げからの攻めかたを構築してみた。まずはこの攻めの基本的なふたつの考え方から説明しよう。

●崩しから確定技を取る場合

掣燕掛塔にはそもそも崩し後に確定技が存在する。それがコンボのページでも触れている、「掣燕掛塔→高蹴腿→飛燕弾腿」だ。VF3では掣燕掛塔後に、相手側のレバガチャで回復を図れることは周知の事実。しかし、高蹴腿まではちゃんと確定で入ることを知る人はまだ少ないようだ。

ただし確定でヒットさせるには、高蹴腿を出すタイミングを相手の回復量に合わせてやらなければならない。さらにあまり速く回復されると、高蹴腿を合わせることができても、つぎの飛燕弾腿が空振りする場合がある。つまりこのコンボは巷でいわれるほど、大安定コンボというわけではないので気をつけよう。

●崩しから連繋を取る場合

これがこのページの趣旨にあたる部分である。まず、掣燕掛塔や飛燕翻胯を決めたら、ここから旋中腿を当てよう。この直後はこちら側のほうが、フレーム的にも精神的にも有利な状態となっている。これを利用して、ここから択一攻撃を仕掛けて確定技よりも多くのダメージを奪うことを目的とする。

先程、崩し投げは掣燕掛塔と飛燕翻胯の2種類あると説明したが、今回は掣燕掛塔を軸に攻めかたの一例（表A）を構築してみた。

この攻めで重要なことは、「ダウンを奪えない打撃技を挟んでからつぎの技に繋ぐ」という点にある。さらに詳しく解説していこう。




あえて確定技にいかずに連繋を続行。自分が有利のまま攻めが続くことに注目。



崩し投げに成功。ここから…、

★掣燕掛塔

ここからは旋中腿かダッシュしゃがみかの選択になっている。基本的にダッシュしゃがみからは腿登裏旋脚か、空烈天鳳の2択がお薦め。掣燕掛塔後に回復を図る相手には空烈天鳳を重ねるといい。

★旋中腿

掣燕掛塔から旋中腿を出すと「ガイーン!!」というカウンター音がするので、相手が固まりやすい。この状態は、相手よりも1フレームだけ先に自分のほうが早く動けるようになるのだ。これを利用して、ここから投げに繋いでやろう。カウンター音がしたにも関わらず手を出してくるようなら、ここでエスケープすれば横を取れるので横投げが決まるぞ。特に、旋中腿後に技を出してくるタイプは「とりあえず」という気持ちか、立ちPを出してくることが多い。この場合もエスケープで相手の横を取ることができる。

なお、ここの旋中腿を飛燕単脚や燕青虎双破、穿冲拳などで代用してもいい。ただしこの場合は、相手よりも先に動くことができないので注意しよう。

★飛燕翻胯

「崩し投げ（掣燕掛塔）→打撃→崩し投げ（飛燕翻胯）」と繋げる代表例である。このような連繋を食らうと相手も困惑するので、一度は見せておいた方がいい組み合わせだ。飛燕翻胯で相手の後ろを取ったら、すぐに投げか飛燕単脚に繋ぐといい。ここで相手が振り向き攻撃を出してくるようなら、燕旋擺柳（⇐P+K）の出番だ。燕旋擺柳のかわりに雲手（⇨P+K）で相手の反撃をいなすという手段もあり、このあたりはパイ使いとしての手腕を問われるところとなっている。ただ上級者といえど、この辺はカンを信じて技を出していくのが通例なので、完全な読み合いの駆け引きとなる（相手の振り返り攻撃を見てから反応でいなすのは、人間には不可能）。

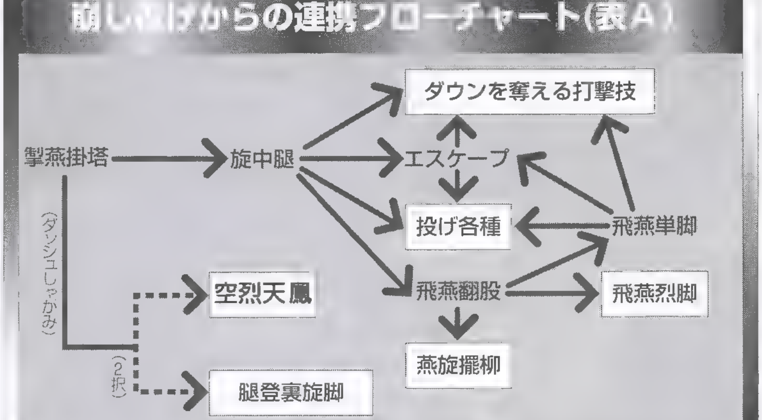
★エスケープ

崩し投げからの攻防時においては、基本的に打撃技をガードされる危険性は極端に低い。つまり掣燕掛塔や飛燕翻胯のあとに出していくような技は「ここまでは確定」というものばかりなので、むしろ相手が手を出してくるとしたら打撃技のあとだろう。

このときを狙ってエスケープすれば、相手の技を潜って避けることが容易となる。こうして横が取れたら、背身跳掌（相手の横でP+G）で投げることが可能だ。もし相手の出した技が直進型の突進技の場合は、さらに深く潜り込むことになるので、背身跳掌ではなく春燕掛塔（相手の背後でP+G）を仕掛けよう。

ここでは崩し投げから確定技に行かないで、優位な状況を活かしたまま攻めを続行する戦法に触れてみた。VF3では「これには○○が確定だが、あえて…」という攻めかたをしたほうが大ダメージを狙えるケースが多い。パイの豊富な投げ技を活かして、こういった攻めかたも覚えてほしい。

崩し投げからの連携フローチャート(表A)



PAI

パイ対戦基礎

これが崩しの極意だ

雲手の有効活用法

（高性能な「いなし技」）

VF3でパイの戦法に大きく影響を与える技、「雲手（⇨P+K）」。この技は相手の攻撃を振り払うように「いなす」ことができる技である。雲手でいなされた相手は一定のあいだ身動きが取れなくなるので、この間に追い打ちを決めることが可能となる。早い話が燕旋擺柳（⇦・OR⇨P+K）から攻撃力を除いたような技と思えば分かりやすいだろう。

いなすことができる技も非常に豊富で、「相手の技が片腕で攻撃するもので、なおかつ上段か中段であるパンチ攻撃」であればほとんどすべての技に対応している。

この種別は燕旋擺柳に対応した技とも異なっている点に注目。パンチ系の技は燕旋擺柳よりも雲手のほうが対応技が多い反面、燕旋擺柳には対応しているキック攻撃は雲手ではまったく対応できない。

ただし雲手にはこれをカバーして余りある、燕旋擺柳とは大きく異なる特性がある。なんと雲手を出して構えている間は、投げられ判定が消失するのだ。仮に相手がパンチ系の打撃技を出してくることを読んで雲手を出した場合に、読みが外れて相手が投げに来てもその投げも無効にしてしまうことができるのである。



雲手は片手による上、中段攻撃ならなんでもいなすことができる。

もちろん、このとき相手の投げは失敗ポーズになるので、ここに反撃することが可能だ。ただし相手の投げと雲手の入力がまったく同時だった場合は投げられてしまうことに注意。これは雲手自体に攻撃力はないが、打撃技の属性を持っているからだと考えられる。VFシリーズは2も3も、投げ技と打撃技がまったく同時に入力された場合、投げが勝つシステムを採用しているからだ。 つまり、厳密には投げる側がボタンを押す60分の1秒以前に雲手の入力を完成させなければならない。これで自分の硬化中などは雲手を入れても意味がないことが分かるだろう。



打撃はもちろんのこと、投げをも無効化させることが可能。

雲手にはまだ隠された性能がある。失敗の硬化時間をほかの技でキャンセルすることができるのだ。雲手の構えを降ろすところから、いわゆる隙の部分が発生するのだが、これを雲手か燕旋擺柳のコマンド入力で消してしまえるのである。これを使って雲手の終わり際を狙われたときは、再び雲手か燕旋擺柳で返りうちにしてやろう。

このことを発展させれば、相手のコンビネーションをつぎつぎにいなしていくという荒業も可能となる。これは、ラウやジャッキーといった手数の多いコンビネーションを持った相手に対して狙っていくのが効果的だ。

ラウは斜上掌スタートの連繋が多いので、斜上掌を雲手でいなし、さらにそのつぎを燕旋擺柳で取るのが実戦での使いかた。ジャッキーは開幕でコンボエルボースピンキックを出してくる場合が多いので、これが読めたときは最大で「雲手（P）→雲手（P）→雲手（エルボー）→燕旋擺柳（スピンキック）」となる。まあ、これほどうまくいくことは滅多に無いが、ラウ戦同様に「雲手→燕旋擺柳」という組み合わせにすれば充分に実戦で狙える。いや、逆に雲手→燕旋擺柳の組み合わせは、「狙える」ではなく「狙っていくべき」である。

なぜかというと、相手の攻撃を察知して燕旋擺柳を出そうにも、コマンドを⇦P+Kにするか⇦P+Kにするかでまずは迷うことになる。それに対して雲手→燕旋擺柳なら、入力を「⇨P+K、⇦P+K」にしておくだけでかなりのコンビネーションに対応できるのだ。ラウの鳳凰槍掌、ジャッキーのエルボースピンキックおよびコンボエルボースピンキックなど例を挙げればきりがないほど多くの技に対応できることはちょっと考えれば分かるはず。単発で燕旋擺柳を狙うよりも、ずっと安全なのである。

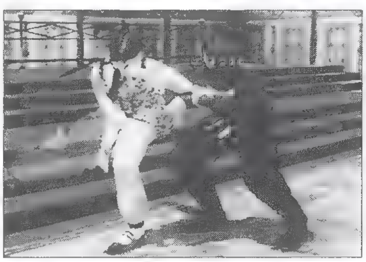


雲手→燕旋擺柳と組み合わせれば、ローリスクで相手の攻撃を取れる。

（「単発系」と「コンボ系」の違いによる雲手後に出す技）

前の項で説明した「雲手→燕旋擺柳」は、相手の攻撃がコンボ系であることが前提となった返し技狙いだ。もし相手の技を雲手でいなしても、これがコンボ系の技だった場合は、基本的に相手の方が先に動けてしまうのを逆手に取った手段である。つぎに、相手の出した技が単発系だった場合の対処法を説明しよう。単発系のほうがコンボ系よりも扱いかたは簡単で、この場合はこちらのほうが相手よりも先に動くことができる。

雲手で単発系の技をいなした場合、相手の硬直はいなした瞬間からカウントして【 】フレーム続く。ここに任意の技を仕掛けることが可能だ。この【 】フレームという数字は、相手の技がいなせたことを確認してから追い打ちを入力しても充分に間に合う数値である。



単発をいなしたら追加攻撃を入れよう。

いなしに成功したら、連続技のところで紹介した追い打ちを決めよう。安定は「高蹴腿→飛燕弾腿」で、鷹嵐以外のキャラに入る基本追い打ちだ。いなしたところを投げに繋ぐのも連続になっている。ただし相手も投げ抜けができるので、このとき繋げる投げは適時変えるようにしたい。

おすすめなのは「燕陣旋風脚（⇙・K+G）→飛燕単脚（⇙K）→燕蹴雷撃（⇧P）」

のコンボ。燕陣旋風脚からバウンドを飛燕単脚で拾ったあとの燕蹴雷撃は、避けれそうに見えて実はいかなる起き上がりかたをしても回避不能。見た目が派手でカッコよく、さらに威力も高い追い打ちだ。
追い打ちにいくときの注意点としては、相手の技が単発と読んだときのみにしておく



燕陣旋風脚→飛燕単脚のあとの燕蹴雷撃は避けられそうだが避けられない。

こと。コンビネーション系がくる場合は一発めをいなしても、相手の方が先に動けることを忘れないように！！

もし相手の出した技がPPPだったとき、雲手後に打撃を出しても、相手の2発めのPのほうが早いので結果的にPPとくらってしまうぞ。ただしPの遅いキャラならこの限りではないので、この場合に限って相手の2発めの技にカウンターで打撃を合わせることもできる。

パイの雲手はVF3発売当初から現在も、あまり使っているプレイヤーを見かけない。ここまでの説明で分かってもらえたと思うが、この雲手という技は非常に高いポテンシャルを秘めた技だ。中段と下段の打撃と投げに加え、このいなし技を使いこなせば飛躍的なレベルアップが期待できる。連繋の間に組み込んで、1ランク上のパイ使いを目指そう。



雲手のあとの打撃は、コンボ系のキャラには危険。逆にこちらの技が相手の2発めの攻撃に潰されてしまう。雲手を使う上で、ここの見極めが最も難しい。

パイ対戦基礎

PAI 起き攻め

相手の起き上がりに攻め込め！

VF3でも対戦で重要なウエイトを占める、起き攻め。パイ独自の強力な起き攻めを覚えて、闘いを有利に展開しよう。

（蹴り起きの背後を取る）

パイの起き攻めはとても強力で、場合によってはこれだけで勝負が決まることもある。さらに全キャラ中でも性能がいいエスケープを効果的に組み込めば、攻めのバリエーションも一気に広げることが可能となる。

ここからは、パイでこういった「起き上がりを攻める」戦法をくわしく解説していこう。

（飛燕単脚で裏周りする）

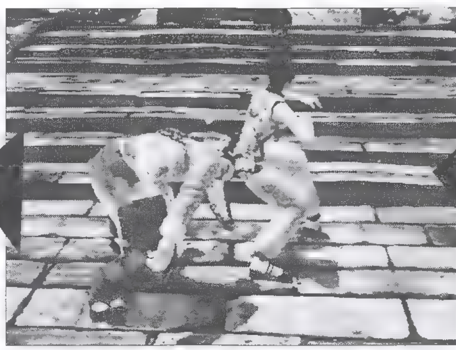
まず相手からダウンを奪ったら、その直後に飛燕単脚を出す。飛燕単脚を出していくタイミングは、「どの技で相手を転ばせたか」によって少々異なる。ダウンした相手との距離が近ければその場から、逆に遠いのであれば一回クイックフォワードして調整しよう。

こうして適正間合いに入ったら、今度は相手が起き上がり始めるのを待つ。つぎに相手が起き上がりのモーションを見せたら、ここで飛燕単脚を出そう。これで相手が蹴り起きしてきたら、相手の背後に着地することができる。これが完全な「裏周り」であり、起き攻めの理想形だ。

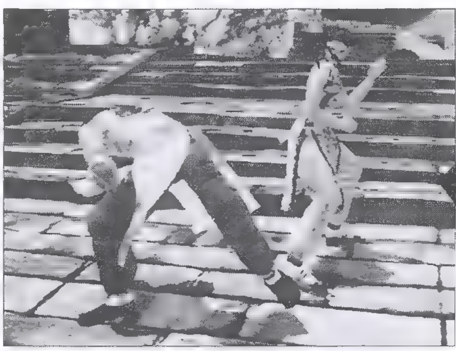
このときは完全に相手より先に動くことができるので、蹴り起きの隙に振り返り攻撃の座架旋腿（相手背後時⇩K）で再びダウンを奪おう。ダウンさせないで、同じく背後攻撃である背下崩捶（相手背後



相手が起き上がり始めたら飛燕単脚を入力。



ここで相手が起き上がり蹴りを出していたら、跳び越えるようなかっこうになる。



うまくいけば、このような位置関係になる。
相手はまだ硬化中なので、攻撃のチャンス!!

時⇩P」から蒼下連捶シリーズの攻めに繋いでもいい。この場合、蒼下連捶掌のコマンドなら「⇩PP⇩P」となることに注意。

ここまでが飛燕単脚で裏周りするときの基本形である。これで相手が素直に蹴り起きしてきた場合は、きれいに相手の背後を取ることが可能だ。

この基本形でカバーできるのが相手が仰向けで「その場蹴り起き」「横転蹴り起き」してきた場合。もし相手の蹴り起きが前転だった場合は、この前転自体にやられ判定があるので、飛燕烈脚などで潰してしまおう。



相手の起き上がりが前転なら、これ自体を潰してしまおう。

裏周り後に振り向き攻撃以外で攻めたい場合

つぎに相手の蹴り起きを飛燕単脚で裏周りしたあと、振り向き攻撃以外で攻めたい場合は「背後エスケープ」で向き直る方法が有効だ。

基本的には前項の方法と同じだが、この場合は跳び越えるタイミングを早めにしてやる必要がある。

相手を転ばせたら、起き上がりモーションを見せる直前に飛燕単脚を仕掛けよう。こうするとちょうど、「相手の蹴り起きがこちらに届く少し前」という状態となる。ここでEボタンを押せば、姿勢を屈めながら蹴り起きを躱すようにしてエスケープすることができる。これで相手の上段蹴り起きを空かしながら相手の横を取れる。ここで相手の蹴りが引っ込むときにP＋Gと入力してやれば、背身挑掌（敵横時P＋G）を決めることが可能だ。万全を期すなら、横投げをコマンド投げで行うといい。相手が横向きならば背身挑掌になるし、万が一こちらの方が遅くて相手に正面を向かれてもコマンド投げになってくれるぞ。



相手の起き上がりかたを見ないで、早めの裏周りからエスケープで避ける。

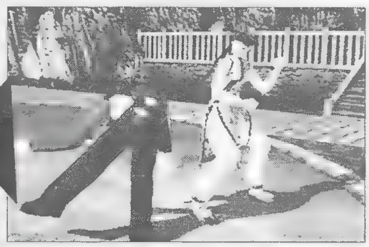


すると横を取れるので、背身挑掌が決まる。

この方法だと横投げが狙えると共に、正面を向くので打撃を合わせることも容易となる。飛燕単脚から普通にレバーを入れただけだと振り向きの速度が遅いが、エスケープすれば相手の蹴り起きを躱しつつ向き直れるのである。

飛燕単脚とエスケープを併用するのは、単脚の着地地点が起き上がり中の相手と近かったときが特に有効だ。それ以外でも使えることには変わりないが、エスケープしたぶんだけ相手と離れてしまうことを頭に入れておこう。

ただし、この方法だと相手の蹴り起きにディレイがかかっていた場合に、エスケープを蹴りで潰されてしまうことがある。これに限った話ではないが、飛燕単脚での裏周りにディレイ蹴りで対抗してくるような相手には、すべて単脚着地後の座架旋腿で起き上がり自体を潰してしまおう。





ディレイ蹴り起きしてくる相手には、座架旋腿で起き上がり自体を潰せ。

そもそもディレイ蹴り起きは起き上がり中にやられ判定が発生するので、素直にここを叩いてやれば問題ない。

蹴り起きを正面から躱す

ここまでは相手の起き上がり蹴りを跳び越えて裏側から攻撃する戦法について述べてきたが、今度は正面から避ける場合について説明しよう。

正面から蹴り起きを躱すには相手に密着しておいて、蹴られるとほぼ同時にエスケープする必要がある。それでもパイのエスケープ性能はかなり高い部類に入るので、ほかのキャラよりはまだ簡単なほうだが、タイミングがシビアなことにかわりはない。

ただし、これが難しいのは相手が仰向けにダウンした場合であって、うつ伏せにダウンしたのならこの限りではない。この「うつ伏せ時の蹴り起き」というのはあまり性能のいい蹴りが出せないのだ。普通の蹴り起きは、起き上がりながら回し蹴りを出すのでヒットさせ易くなっている。しかしうつ伏せだと、**攻撃範囲のせまい蹴りしか出せない。**

これを利用して、相手がうつ伏せのときなら蹴り起きを正面からエスケープで避けることが容易となる。相手が蹴りを出してくるときに、相手から見て自分が左なら奥に、自分が右なら手前にエスケープすれば簡単に横を取ることができる。

ただし、いくらうつ伏せでも、相手が横転起きやディレイ蹴り起きした場合にはこの限りではないので注意。

このうつ伏せダウンにさせる技はいくつか存在するが、代表的なものに「連環転身掃脚を地上でヒットさせたとき」と「横投げの背身挑掌のあと」がある。特に背身挑掌はこの起き攻めのなかでも狙えるので、有力な選択肢となり得るだろう。



相手がうつ伏せでダウンしたら…、



密着してエスケープすればこの通り。横投げ後に狙えるぞ。

また、うつ伏せダウンと同じことが、アキラの蹴り起きにも当てはまる。アキラの蹴り起きは、仰向けでも他キャラでいうところのうつ伏せ時のように、直線的な蹴りしか出せないのだ。対アキラ戦の起き攻めは、ここが重要なポイントとなるので覚えておこう。

裏を取ったときに入れる技

最後に、これまで書いてきた方法で相手の裏をとった場合、どんな技を入れるのが有効なのかについて触れておくことにしよう。

背中向きのまま

●座架旋腿

再びダウンを奪えるのが強み。しかしその反面読まれ易く、起き上がりに相手が蹴りを出してこなかったときには不向き。そのかわり、ディレイ蹴りを潰すには最適の技である。

●背下崩捶（振り向き蒼下捶）

ガードされても反撃されないので気軽に出していけるが、所詮は蒼下連環捶（⇩PPP）までしか連続にならないのが最大のネック。ここからさらに連繋にいくのでない限り、あまりいい選択とはいえない。

振り向き攻撃を使うなら、このふたつぐらいか。立ちの振り向き攻撃はリーチ面で不安が残り、これを出してしまったばかりにせっかく躱した蹴り起きを自分から食らいに行く結果になりかねない。

エスケープから出していく技

●飛燕弾腿

選択肢としては悪くない。ダメージもそこそこ高いし、ダウンも奪える。だが、相手が下段蹴り起きした場合は、燕子双掌（⇨⇨P）だけヒットして2段めの蹴りが外れることがある。これさえなければお薦めなのだが…。

●翻身掃脚

「相手が蹴り起きしていれば」という条件付きで、安定の部類に入る。結果的に座架旋腿と変わらないように見えるが、完全に蹴りが空振りしたことを確認してから出せるのでこちらのほうが安全度は高い。

●飛燕烈脚

これも翻身掃脚なみの安定度。ただし間合いが遠いと2発めが空振りする怖れあり。間合いが近いときなら問題はない。

●燕陣旋風脚

完全な魅せ技。相手が上段蹴り起きだった場合のみヒットする。起き攻めで背後に回られた末にこんな技を当てられると、相手の方もかなりあせるようだ。ダメージよりも精神的な効果のほうが期待できる技である。



相手の蹴りが上段蹴り起きなら、燕陣旋風脚が入る。

●背身挑掌、春燕掛塔

状況的に背身挑掌のほうが多いが、相手との状態によっ春燕掛塔（相手の後ろでP＋G）になることもある。どちらにせよ、入力するときは投げ間合いに入っていることを確認すること。さらに、入力のときには、セキュリティも兼ねてコマンド投げの入力にしておこう。





希に相手が正面を向いて硬直していることがあるので、背身挑掌でも春燕掛塔の場合でも一応コマンド投げの入力にしておけば、これをフォローできる。

狡猾娘の蹴り起き安全対策

パイのダウン攻撃に、⇧Pの燕蹴雷撃という技がある。この技の後は後転して一定間合い離れてしまうのだが、この直後の状況を有利（？）に運ぶ方法があるので紹介しよう。

まず燕蹴雷撃を決めたら、相手が起き上がる前に一歩だけクィックフォワードする。実はこの地点でしゃがみガードしていれば、相手の起き上がり蹴りは全部躱せるのである。

唯一、相手が前転してきた場合のみヤバいのだが、前転なら見てから飛燕烈脚で潰してしまえばいい。どんなツワモノでも一度は引っかかるので是非御試しを…。



燕蹴雷撃のあとに、



下段蹴りはガードできるし、上段蹴りは空振りする。「完璧よね!!」（何が!?）



一歩だけQFしてしゃがみガード。

投げも打撃も一撃必殺！

ウルフ WOLF

ウルフ対戦基礎 担当：ギィ

打撃を警戒させ、一撃必殺の投げ、ジャイアントスイングを決める。それがVF2までのウルフの基本。

VF3においてもその2択は変わらないが、ショートショルダーをはじめとする強力な中段攻撃が数多くそろい、また、コマンド投げも投げ抜けされるようになったので、打撃と投げの比重はほぼ5分になった。

ジャイアントスイングが決まればダウン攻撃も確実に決まり、50％以上のダメージを与えることができるし、ショートショルダーからの空中コンボでも相手の体力を半分近く一気に減らすことができる。

（投げの決まる、狙える状況と使い分け）

投げを決める、もっともわかりやすいポイントが相手の攻撃をガードした後の返し技としての投げ。



ガード後、投げの入る技を覚えろ！

相手は動けないのだから、打撃で止められる心配も、逆に投げられてしまう心配もない。ただし、相手にとってはもっとも投げ抜けを狙いやすいポイントでもあるのでジャイアントスイング一辺倒ではいけない。

もう一つが、能動的に作り出される投げ確定の状況だ。

1・Pカウンターヒット後
2・ローキックカウンターヒットの後
3・コメットフックでよろけさせた後
4・スクリューラリアットがしゃがみ状態にヒットした後
5・壁際でダブルクローを決めたとき

といったところだ。

いずれも慣れれば決め打ちではなく、状況を見て判断し、投げを決めることができる。

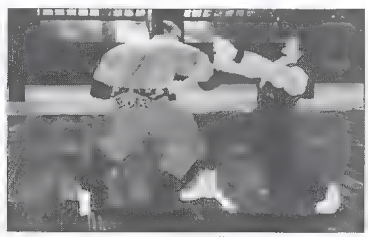
3、4、5は厳密にいうと、相手の回復スピードによって確定のタイミングが変わってくるが、どちらにせよそれぞれのタイミングで確定となる



Pカウンターヒット後は決め打ちが必要だが、



ローキックカウンターヒット後は見てから反応、



コメットフックのよろけは回復しようがしまいが、



スクリューラリアットのガード外し後、



壁に押しつけるようにダブルクローの後、



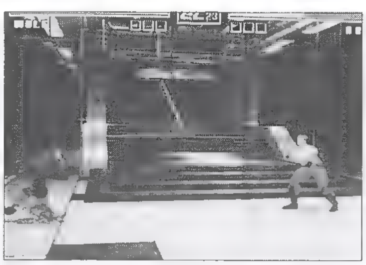
投げが決まるぞ！

ので問題はない。

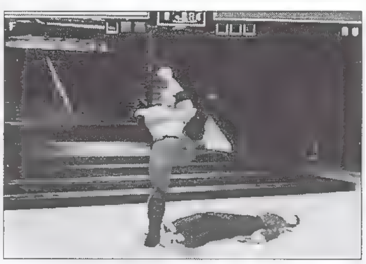
この場合もやはり、あまりにも見え見えのタイミングであるため、投げ抜けを入力されやすい。

では数多くの強力な投げは、どのように使い分けていくべきか？

やはり1番はジャイアントスイング、どんなに見え見えだろうとやはり決まったときのダメージと、決めた後の状況を考えるとこれがベストだ。



このダメージと距離は魅力。



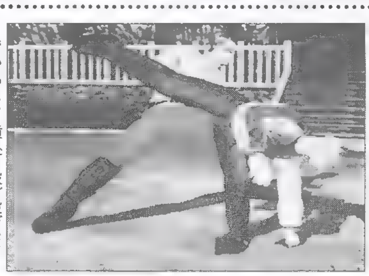
倒せるときには起こさずダウン攻撃で。

第2の投げの候補はS.S.D.とリストロックスローの2つ。

威力はともに80だが、ダブルクローが確実に決まるS.S.D.の方が若干おすすめ。ただし、リストロックスローはダブルクロー、ダウン攻撃も入らないものの、相手をうつぶせダウン状態にすることが可能。ここからの起きあがり蹴りはEでよけることができるので起き攻めのチャンスだ。



硬直が長いので走りづらいが、ダッシュで近づき、



Eでかわして横（下段）投げだ！

ただし、S.S.D.には「投げ抜けされた後に背後投げが確定」という致命的な欠点もある（ブレーンバスターも同様）。

壁際でなら投げ抜けのできないウォールボディスラムがおすすめ。威力もS.S.D.と同じ80になるのでS.S.D.の代わりに使っていこう。

これらの理由から、普段はジャイアントスイング、リストロックスロー、S.S.D.の3つを使い分けていくのが



投げ抜けされたら以上。多用は禁物だ。

賢い方法だ。どれを使うかについてはそれぞれ個人の戦い方と好み、そして相手に応じて使い分けていくべきだろう。

（使い分け以外の投げ抜け対処法）

複数の投げを使い分ける以外にも、投げ抜けに対処する方法がある。

1・投げの代わりに中段攻撃を使う。

相手が投げ抜けを入力していることを見越して、あえてショートショルダーまたはニーブラストなどを狙っていく方法だ。幸い、どちらも空中コンボがカウンター等に左右されることがないので投げ抜



カウンター下KからあえてSショルダー。強力だ。

けをしっかりと狙ってくる相手には投げとほぼ同頻度で使っていってもかまわない。

ただしこれにも欠点がないわけではない。それについては後で述べるとしよう。

2・ダッシュしゃがみで投げ抜けコマンドの投げ失敗を誘う。

これもまた、相手が投げ抜けを入力していれば、投げ失敗モーションを誘うことができる。ここを投げてしまえば投げ抜けされる確率は皆無に等しい。

ただしいずれも相手と状況によっては考えすぎで、徒労に終わってしまうこともある。

投げが確定の状況ではやはり、投げを狙うのが基本だろう。

3・Fシュタイナー、またはアックスラリアートを使う。

いずれも通常の打撃と同様に、1フレームで投げられなくなる。相手の投げ（抜け）を気にせず、立ちGまたはEに決まるのはいいが、普通にしゃがまれただけでかわされてしまうので注意。



投げられない、ホーミングする、ガードされないと便利な技。

（技を駆使して2択を仕掛けろ。）

いくら打撃と投げの2択が強力であるとはいえ、何の前触れもなく仕掛けては、単なる博打になってしまう。

効果的な2択に持ち込むにはやはり、下準備が必要である。

その際、起点となる技は、やはり発生が早く、硬化が短いものでなければならない。

●立ちP
発生：12・硬化：13
●コメットフック
発生：12・硬化：27
●バーティカルアッパー
発生：14・硬化23
●アローナックル
発生：13・硬化：30
●スクリューフック
発生：12・硬化：31
●トマホークチョップ
発生：18・硬化：17

といった技が連携の起点として使いやすい。

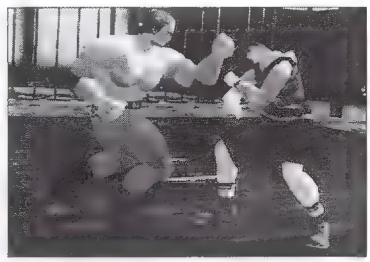
●立ちP：ウルフの技の中でもっとも発生が早く、硬化の短いP。いきなり出してもいいが、やはり相手のPの方が早く、つぶされることが多いので、連携止め、あるいは返し技として当てていこう。

Pがカウンターヒット後、投げが確定するのは前述の通り。

●コメットフック：これも発生がPと同じで早く、なおかつ足位置が正位置なら相手の立ちPをすかすことができる瞬間がある。

硬化が長く、ガードされると投げが入ってしまうが、相手のしゃがみにヒットさせることでよろけを誘発させることができる。ここからも投げが確定するが、投げ抜けを見越してあえて中段を狙っていくのも手だ。

●バーティカルアッパー：これは発生が遅い方だがガードされたときの隙はもっとも少



ガードされても返し技はないぞ。Eがおすすめ。

ない。ヒット時の状況はほぼ互角でわずかにウルフの方が不利。この場合は、ガードやEといった選択肢を中心に使っていこう。キックにカウンターヒットさせれば空中コンボで大ダメージを与えられるのも魅力だ。

●アローナックル：相手を強制的にしゃがませる効果を持つアローナックルだが、ヒット後動けるようになるのは、相手とほぼ同時なのでそれによる利点はない。ただし、心理面からみれば、しゃがまされた相手は立とうとするのが普通（ジェフリーのヘルバンクハンマーに慣れている相手なら特に）なので、投げやショートショルダー、Eにつなぐと効果的だ。

また、発生が13と早く、Kカウンターでダウンを奪えるので意外と使いやすい。

●スクリューフック：発生は12と早いものの、通常ヒットさせても投げで反撃を受け、スクリューラリアットまで出しても連続ヒットすることはない。

Pカウンターヒットなら連続ヒットするが、やはりフックで止めてしまうと反撃を受けてしまう（Kカウンターの場合、ダウン→空中ヒットになる）。

この技の真価はしゃがみ（ガード）にヒットさせたときにある。この場合、ダメージを与えつつガードを外し、さらに立ち上がらせる効果があり、無条件にスクリューラリアットが連続ヒットする。



発生がPと同じ中段だ。残念ながらディレイはかからない。

さらにこの場合、相手の硬化が通常より長くなり、ここからの投げが確定する。

●トマホークチョップ：発生は18とあまり早くないものの、離れた間合いから下段をすかしつつ当てることが可能。おまけにカウンターヒットすればネックローリングスローが連続で決まるというおまけ付き。

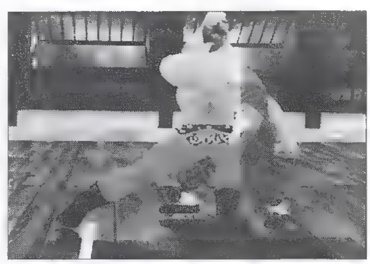
ノーマルヒットでも硬化が短いのでここから攻めることが可能だ。

アローナックルと同様、相手をしゃがませる効果を持っているので中段より、下Kなどの下段や一瞬待ってからの投げの方が効果的だ。

当然、返し技のあるなしに関わらず、相手の攻撃をガードした後に狙っていく、というのも忘れないように。基本中の基本だぞ。



カウンターでヒット後、一瞬待って➡P＋Gを入れれば、



回避不能のネックローリングスローが決まる。

☆Pからの連係（連続技）

- P→投げ
- P→Sショルダー
- P→E→コメットフック
- P→E→スクリューフック
- P→E→下段（下K／グリズリーラリアート／ロードロップキック）
- P→E→Fシュタイナーorアックスラリアート
- P→E→トマホークチョップ

☆下Kからの連係（連続技）

- 下K
  - → カウンター
    - → 投げ（確定）
    - → Sショルダー（対投げ抜け）
  - → ヒット／ガード → 立ちガード（しゃがみ投げ抜け）、E

☆コメットフックからの連係（連続技）

- コメットフック
  - → よろけ → 投げ、Sショルダー
  - → ヒット → コメットフック、E
  - → ガード → ガード（投げ抜け）

☆トマホークチョップからの連係（連続技）

- トマホークチョップ
  - → カウンタ → ネックローリングスロー（確定）
  - → ヒット／ガード
    - → トマホークチョップ
    - → E
    - → ショートショルダー
    - → 下K

☆スクリューフックからの連係（連続技）

- スクリューフック → スクリューラリアット（しゃがみ／カウンターヒット時は連続）
  - → しゃがみガード／ヒット
    - → 投げ（確定）
    - → Sショルダー
  - → 立ちガード／ヒット → 反撃確定［投げ（投げ抜け）、Sショルダー］

これらの技からの連携については、フローチャートにまとめてみたので参考にしてほしい。

また、連携のどこで、どういった技に止められるかはVSウルフのコーナーで触れているので参考にしてほしい。

（ショートショルダー）

相手を高く浮かせ、空中コンボで大ダメージを与えることができるショートショルダー。しかしこの技の強いところはそれだけではない。

まずはその判定の強さ。発生の早さはニーブラストの方が早いが、ショートショルダーの方が連携の途中で割り込まれたりすることが少ない。

その**「判定の強さ」の正体は、入力からだいたい9～17フレームにある、低い姿勢のモーション。**ほぼ同時、あるいは若干こちらが技を出すのが早ければ、立ちPをはじめとするほとんどの上段攻撃と、一部の中段攻撃をかわしつつ、攻撃することができるのだ。



ほらこの通り。ガンガン浮かせろ！

これに関して詳しく知りたいならVSウルフのコーナーを参照してほしい。

もう一つのヒザより優れている点は、Eを追尾する点。

ただしこれには条件があり、胸側にしかホーミングせず、背中側にEされるとやはりかわされてしまう。なれている相手には注意。Eするのを読んだら代わりに投げ、またはFシュタイナーやアックスラリアートを狙っていこう。

（ダブルクローで一気に勝負）

ジャイアントスイング、S.S.D.で投げた後、確実にダブルクローで引きずり起こすことができる。

この後は確実に決まる技というものはないものの、ウル



ジャイアントスイングで投げたら、硬化が切れると同時に走り、



この辺りで入力すれば確実に起こせる。



この後がお楽しみ。読み勝って大ダメージを与えろ！

フ側が圧倒的に有利。強気に攻めよう。ここからの攻めは、

●投げ

威力的にもっとも強力な選択肢。ジャイアントスイング↓ダブルクロー↓ジャイアントスイングと決まれば、その後のエルボードロップ（⇘P のダウン攻撃）で一気にK.O.できてしまう。（ダッシュ）しゃがみでは逃げられない。

ただし、タイミングが悪いと逆に投げられてしまったり、技を出されると一方的に負けたりとリスクは大きい。確実に相手が立ちガードしているところに狙っていきたい。

壁際以外でダッシュが必要。うまくダッシュできないときはタイミング良く➡＋Eでダッシュしてみよう。

壁際で引きずり起こした後は、ダッシュが必要なく、かつ、ほぼ投げが確定する。

●ショートショルダー

打撃で止められることはないが、最速のバックダッシュ、または背中側へのEでかわされる可能性がある。

打撃で返そうとする相手に使っていくのが基本。相手がこれで立ちGや、E、バックダッシュをしたくなったらこっちのもの。

●F・シュタイナー／アックスラリアート

キャッチ投げのフランケンシュタイナーと強上段攻撃のアックスラリアート。タイプは違えど、使用目的、長所、短所は全く一緒。

立ちG、ダッシュ、投げ、E、ものによっては一部の打撃をもつぶすことができる。

ただし、立ちPや、下段に負けるほか、ただしゃがまれるだけでも無効化されてしまう。

基本的には投げ抜けを狙ってくる相手（E↓投げ抜けを含む）に使っていくことになる。

●下段

主に下Kを使う。相手が投げやキャッチ投げを防ごうと立ちP（上段攻撃）を出してくれればカウンターをとることができる。もちろんここから投げが確定する。

相手の残り体力が少ないようならモーションの見切りづらいロードロップキックや、グリズリーラリアットの方がおすすめだ。

リング際でダブルクローが決まった場合、そのままリング外に押し出すことができるが、多少距離があって押し出せなくとも、まだまだ大チャンス。この場合は、投げ、F・シュタイナー、アックスラリアートは全く忘れてしまってかまわない。Sショルダーまたはグリズリーラリアットを使っていこう。



ばいばい～い。

ガードされてもそのまま押し出してしまえるぞ。Sショルダーの方が押し出しやすいが、グリズリーラリアットはEでかわされる心配がないためだ。

☆ダブルクローからの連係

ダブルクロー
- 対立ちG／E ──→（ダッシュ）投げ
- 対投げ抜け／E ──→ Fシュタイナー／アックスラリアート
- 対立ちG／P ──→ 下段
- 対打撃／しゃがみG→Sショルダー

（仕上げは起き攻めで）

ダウン攻撃を入れた後や、ダブルクローが決まらない場合はしっかりと起き上がりを攻めていこう。特にそれで勝負が決まるようならなおさらだ。

中段の起き上がり攻撃に対しては基本通り、ガード後に投げとショートショルダーの2択を仕掛けていこう。強気に直接Sショルダーを重ねるのもディレイなどには有効だ。

ガード後、投げを決めるのが難しい起き上がり下段に対しては、ローリングソバットを重ねる方法がおすすめだ。

下段をかわしつつ当てることが可能で、ここからの空中コンボも可能だ。

また、リストロックスローの後など、間合いが遠いときには、早めにドロップキックを出すのも良い。これもまた下段をすかして当てることができるぞ。



下段に合わせろ！空中コンボも忘れずに。

（新・デイトナウルフ！）

段違いに使えるようになり、決める機会の増えたアックスラリアート。八の字で当てた後には一瞬待ってダブルクローが確定。

しかし、正位置スタートで当てた後は、走り抜けてしまい、ダブルクローで相手を引きずり起こすことはできない。

そのかわり、やや先行入力気味にダッシュ（➡➡レバーをすぐに放す）することで、**相手の周りを円を描くように走ることができるのだ。**

ただしこれだけでは相手の起きあがり蹴りに当たってしまう。しかし、走ることによって相手の頭側にいるので相手の起きあがり蹴りは直線、または半円状に出される。

つまり**走っているのとは逆方向にEする事で上段、下段ともに起きあがり蹴りをかわす**ことができるのだ。

ただし、このとき、Eの入力は逆（Eで手前、⬅＋Eで奥）になる。また、Eの入力が遅れると、振り向いてからEになってしまうのでダッシュをキャンセルするようなタイミングで使っていこう。

これは相手が軽量級（葵、パイ、サラ、舜帝、リオン）でないとできず、その場起きあがりに対してしか効果はない（横転、後転の場合は間合いが離れてしまう）。



アックスラリアート後、こうなったら、



ダッシュするとものすごい勢いで相手の周りを走る。



この辺りで逆方向にE（写真の場合はEで手前へ）で、



エスケープで相手の攻撃をかわしつつ振り向く。横投げを決めろ！

手がたく打撃？
やっぱり投げ？

ジェフリー—JEFFRY

ジェフリー 対戦　　担当：パイロン鈴木

重量級であるジェフリーは、強力な投げ技が光るキャラである。打撃技も大振りではあるが悪くない。連携を組み立てて長い間攻め続けるキャラではないが、2択に勝ったときのダメージ単価は高いので、相手に大きなプレッシャーを与えられることだろう。

ジェフリーで勝つには相手の技をガードした後の動きを他キャラ以上に鋭くする必要がある。相手キャラクターではない、相手プレイヤーを見る動きが求められるだろう。

まずはどの技を使っていくと良いのか、基本的な部分から説明しよう。

（何を使おう？ 打撃技編）

まずは打撃技だ。ジェフリーは残念ながら他キャラに比べて出の速い技を持っておらず、相手と打撃技を出しあった際に負けてしまうことが多い。だがこれが理由で打撃技を使わないわけにもいかないので、使える技をピックアップし、必要最低限の技を揃えていこう。

これなくしては戦えないレベルの技

・ストレートナックル（P）

上段技ではあるが、出が速いし、相手にガードさせた後有利になるという点は大きい。Pの後にはGを押して、すぐに動けるようにしておこう。

・ニープッシュ～ニーハンマー（⇦KP）

何と立ちパンチと出の速さが同じ。それでいて中段技なのだから、使わないわけにはいかない。当てれば相手はダウンしボディプレスも入れられるのでダメージも申し分ない。この際ガードされた場合の返し技は無視しよう。

・バーティカルアッパー（↘P）

主にカウンター狙いで出していく。相手のダメージの高い技にカウンターがとれれば相手を浮かせることができるので、空中コンボが望める。ガードされても返し技がないので、屈んだときにはこの技をメインにしよう。

・ミドルヘルスタンプ（⇨P＋K）

リーチの長さ、ダウン後の追い打ち、見た目のわかりにくさに優れている。間合いが離れたときに使おう。

・ダブルハンマーダウン～ライジングハンマー（⇦⇩PP）

リーチの長さとダメージに優れている。2発目にかけられるディレイはかなり長い時間受付てくれる。

この他、⬇P、⬇Kが絶対必要になる技だ。

•使用頻度B

使っていけば攻撃の幅が広がる技。

・エルボーバット（⇨P）

ニーハンマーや立ちPと出るまでの速さが同じなので悪くはないのだが、相手をよろめかせた場合以外は分が悪い（お互いにPを出しあうと潰される）ので、それならばダウン性能を持つニーハンマーのほうが勝手は良さそうだ。

しゃがみがちの相手に対してしゃがみ投げの代わりに使うのも1つの手だといえる。

・ヘルバンクハンマー（⇩P＋K）

カウンターを取っても浮かないという点を除いてはバーティカルアッパーと性能は変わらない。立ち状態から出すアッパーと考えよう。

カウンターを取れればその後の状況は有利だが、発生があまり変わらないヒザを使ってダウンさせるほうが安定したダメージを与えられるかもしれない。連携を続けたい場合は有効に使っていこう。

・ニーアタック（⇨K）

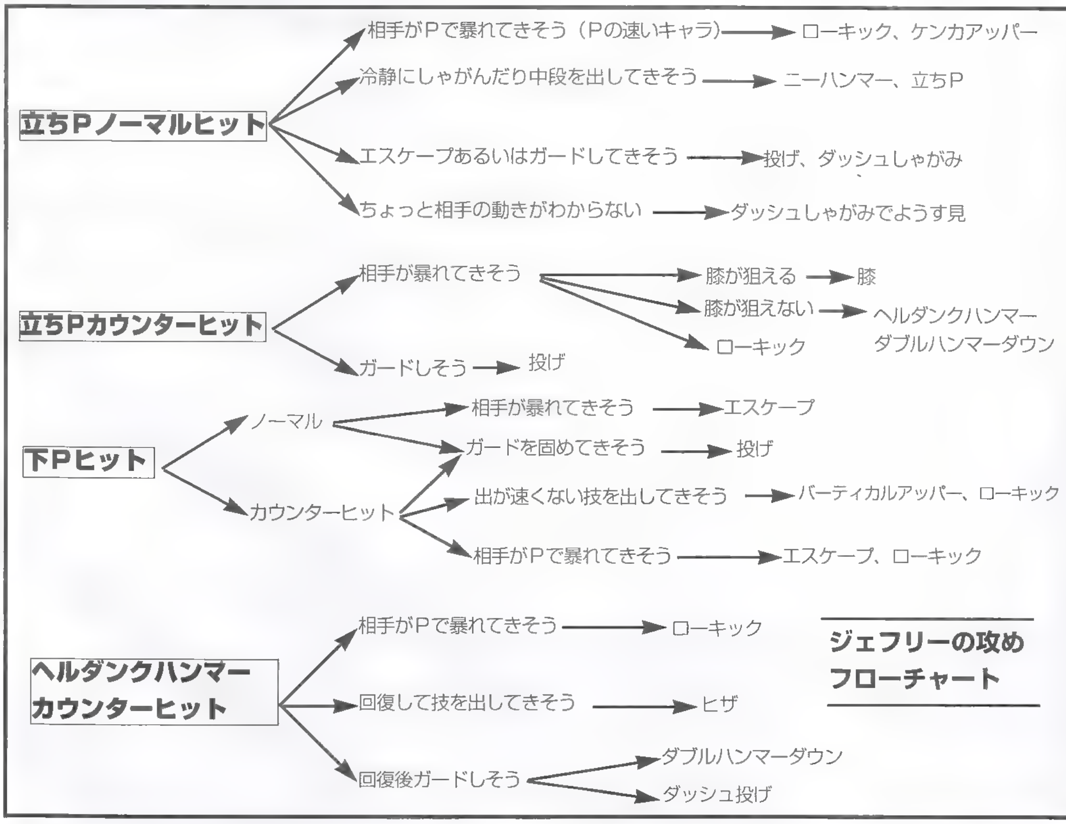
浮かせてからの空中コンボ



意外に知られていない、カウンターヒット後の引き起こし。



2発目出す？やめとく？相手は反撃しにくいぞ。



JEFFRY

が望める状況（相手キャラ、アンジュレーション）ではぜひ狙いたい。立ちPでカウンターを取った後に出していこう。

・ケンカアッパー（⇘⇘P）

ガード後の反撃はやや痛いものの、慣れた人や動きを見てこようとする人にはよく効く。微妙に出るのが遅いのがポイントだ。カウンターでなくてもボディプレスを決められるのはいいことだ。

・ダッシュエルボー～ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨P P）

アッパーの存在のおかげでエルボーの後に技を出しにくくなっている。エルボーで相手をよろめかせられる点もいい。ただ発生が遅いので、他の技を使ったほうが効率はいいかもしれない。この技も連携が好きな人向けだ。

残った技の数々は趣味の技といえる。余裕のある人は使ってもいいだろう。



投げ抜け対策に使ってみるとか。

（何を使おう？投げ技編）

投げ技が打撃技と異なることは、相手のこの技をガードしたときはこの技を出せというような決まりがないこと。どの投げ技も出るまでの時間が同じため、相手の投げ抜けさえ気を付ければ「使える投げ」をメインにしていいわけだ。

・スプラッシュ（⇘⇘P+G）

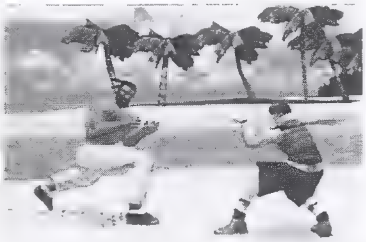
威力を考えると使わずにはいられない。ダッシュしゃがみで少しだけ滑ってから投げることもできる。

・ヘッドバット（⇦⇨P+G）

3回も投げ抜けポイントがあるのでダメージは期待できないが、横投げになる可能性がある局面では狙いたい。また、投げ抜けされた後はお互い五分の状況になるのでそこからの動きを考えていくのも面白い。



ここからは⬇K、ホバースプラ、ケンカアッパーなどがいい。



ヒザを抜けられた後は間合いが離れるがE一発でこの通り。

・バックスロー（⇖P+G）

相手との足位置が普通のときはヒールアタックが、ハの字のときは投げがいい。ただ相手が対処法を知っているかどうかで、無理をして投げを狙ってもいいだろう。

・ボディリフト（⇦P+G）

・スパインバスター（⇩P+G）

投げ抜け防止用に使い分けていくことをすすめる。ただダメージが低いので主力投げにはなり得ないか。

・フロントバックブリーカー（⇦⇨⇦P+G）

投げ抜けされてしまうと困るが、ダッシュから投げられる利点を活用したい。

スプラッシュが出せない人は、この投げで代用しておこう。

投げが確定している場面では確実に大ダメージを与えておきたい。1つの投げ技にこだわらないようにしよう。

自分にターンが回ってきたときの流れ

相手の技をガードする（自分側有利）
- → スキがかなり大きい
  - → 返し技を決める
  - → 小細工を効かせる
- → ややスキがある
  - → 普通に2択（割合はこちらが上）
  - → ダッシュしゃがみ（たまには）
- → あまりスキがない
  - → ダッシュしゃがみ（割合はこちらが上）
  - → 普通に2択（忘れずに）

普通に2択ばかりでは勝敗が運によりやすい。だが毎回ダッシュしてももったいない。相手の硬化を知ることはとても重要である。

2択

→相手の硬化によって大ヒザ
→小ヒザ
→立ちP（重要！）
→下K
→投げ

ダッシュしゃがみから相手にプレッシャーを与える方法

ダッシュしゃがみ →
- ケンカアッパー（ダッシュと見間違えた相手に対し有効）
- バーティカルアッパー（相手が投げだと思って技を出せばカウンターがとれる）
- 投げ（アッパーを嫌がって立つ相手に有効）
- 待ち合い
  - ・しゃがみP
  - ・ニーハンマー
  - ・投げ
  - （相手の動きに対応した技を出したい）

ジェフリー対戦基礎

JEFFRY

（基本的な連携）

連携といっても、ジェフリーの持つ技を使って攻めていくのは難しい。わずかなチャンスをものにするための手段を考えていこう。

・立ちPから

カウンターが取れなかった場合はPを当ててもあまり有利にはならない。ここからは

・ニープッシュ（ハンマー）
・バーティカルキック
・投げ
・ダッシュしゃがみ

を使っていこう。立ちPも狙う価値がある。

カウンターがとれた場合は最もジェフリーが動けるときだ。大ダメージのチャンス。

・ニーアタック
・バーティカルキック
・投げ

この2（3）択で十分ダメージを狙えるはずだ。



Pカウンターからの投げは非常に有効だ。

・しゃがみPから

リーチが短くて使いにくいかもしれないが、ジェフリーの持つ技の中では最も出が速く、下段攻撃なので無視はできない。ノーマルヒット時は、

・エスケープ
・投げ

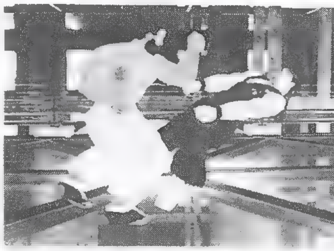
の中から選ぼう。バーティカルキックという手も一応あるがそこまで連発できる技ではない。お互いにPを出し合うと負ける状態だけにしゃがみPは布石ととることができる。

だがカウンターがとれた場合は別。少し余裕があるので、

・**エスケープ**
・投げ
・ニープッシュ（立ちP）

と一つ選択肢を増やせる。

ただ相手が立ちPを出してきた場合は負けてしまう。安全に攻めていきたい人はノーマルヒット時のようにエスケープか投げを狙おう。



⬇Pからのバーティカルアッパーもお手軽で強い。

・ヘルバンクハンマーから

ヒザで浮かせても大ダメージを与えられそうな場面のときに使おう。



こんなときにはヒザよりダンクがいいと思う。

ノーマルヒット時はヒジやバーティカルアッパーと同じようにその後の状況は五分。ここからは立ちPヒット時と同じ選択（ニー、バーティカルキック、立ちP、近づく、エスケープ）をしていこう。

やはり面白いのはカウンターをとったとき。小カウンターをとったら、

・ニーアタック
・ダブルハンマー
・バーティカルキック
・投げ

を狙い、そして大カウンターのときにはこれらの選択に下段投げが加わる。

直接大ダメージを与える手段にはならないが、そこからの攻めが面白いヘルバンクハンマー。使って損はない。やや間合いが離れる点には注意しておこう。



でも回復できるからそこまで信用できる技でもない

（小細工を効かせよう）

次は状況別の攻めかただ。「正直に攻めない」ということも大切だということを分かってもらおう。

相手の中段蹴り起きをガードした後の動き

・投げ
・ダブルハンマーダウン
・キックキャンセル投げ

Kキャンセルは、相手が投げ抜けを毎回狙ってくる場合に使ってみよう。相手の投げ失敗モーションが出たら改めて投げだ。

逆に投げ抜けを知らない人に対しては、とりあえずスプラッシュを決めまくっておこう。



はい、投げましょう、でも連打している相手には効かない。

相手の下段蹴り起きをガードした後の動き

・下段投げ
・キックキャンセル投げ
・エスケープ

Kキャンセルは主にパワーボム投げ抜けを狙っている相手に対して使う。その相手がそのレバー方向（⇘）の下段投げを持っていることが条件だ。

下段投げを持っていない相手にはエスケープ後横下段投げを使ってみよう。少々タイミングが難しいが、狙って決めた感がある。

ところで使っていきたい下段投げだが、優先順は

◎パワーボム
◎マシンガンニー
◎アイアンクロー

で、投げ抜けをしてくる相手に対して小細工をしていこう。抜けてこない人にはパワーボムで決まりだ。

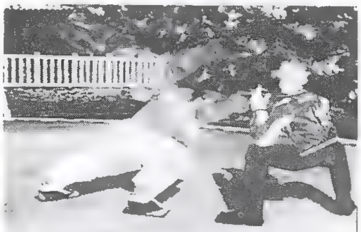
デビルリバースクロー（引き起こし）後の行動

・ミドルヘルスタッブ
・ダブルハンマーダウン
・バーティカルキック
・投げ
・ダッシュ下段投げ

引き起こした後は相手側は回復が可能。実際にどちらが有利かという問題に対しては若干ジェフリーが有利といった程度。

ここで相手がとってくる行動は、回復してP連打か立ちガードかしゃがみ後進。このしゃがみ後進がくせもので、ジェフリーのほとんどの行動に対処される。そこで必要になるのがダッシュで近寄ってのしゃがみ投げとミドルヘルスタッブ。この2つは相手がP連打してきた場合はジェフリーの技が潰されてしまう。

つまりジェフリーが完全に有利というわけではない。大ダウン攻撃が入る場合は素直にライデンを入れるべきかもしれない。ただ読み勝てたときのダメージは大きいので、小ダウン攻撃か引き起こしかで迷ったときは引き起こすべきだろう。



超回復されると何と不利？立ちPと後退には要注意だ。

JEFFRY

ちなみにしゃがみ後進を使ってこない人に対してはダメージの面でハンマーダウンが使える。回復が早い人に対しては、少々つまらないかもしれないがバーティカルキックやエスケープで相手が手を出してくることを読む必要も出てくるぞ。

投げを狙う場合はスプラッシュかフロントバックブリーカーを使おう。すんなりと投げに移行できるはずだ。

（エスケープ後の行動）

・投げ
・立ちP
・ニーハンマー

エスケープ後の投げはヘッドバッドを使おう。横投げになる可能性があるからだ。自動選択は便利だぞ。

相手の打撃技が単発でスキが大きい場合は避け投げでもいいが、相手が連携技（Dジョイントなど）を使ってきそうな場面のときは立ちPでカウンターを取って攻めたり、ニーハンマーでダウンを狙っていったほうがいい。相手が単発重視キャラ（例・アキラ）なのか連携重視キャラ（例・サラ）なのかを考えて、この2つの選択の比率を変えるといいだろう。　なお立ちP、ニーハンマーはともにエスケープをキャンセルするように早めに出していくことを心がけよう。



相手を見て行動を決める。基本であり最重視される内容だ。

（ダッシュしゃがみでプレッシャーを与えろ）

さて基本的な2択の技を示してきたが、その分岐の少なさには苦しいものを感じる人がいると思う。実際に連携として使っている技は、ニーハンマーとダブルハンマーくらいのもので、2択に失敗したらすぐに相手のターンになってしまう。単純な2択では絶対的な勝利は生みにくい。

そこで考えるのは、

・返し技の学習をする
・自分の反応力を高める

ことだ。ただジェフリーは技の出が遅いので、他キャラよりは返し技が少ない。つまりジェフリーにより求められるのは「相手の攻撃にいかに反応し自分のターンに持ち込むか」なのである。がんばろう。



とりあえずロースピン系と起き蹴りはガードできるように。

さてこの考え方は全キャラクターにあるものだから、相手の「見てやろう」とする動きの逆を突いてやれば、より一層勝ちに近づけるはずだ。この逆をつくのに適しているのがダッシュしゃがみからの動き。

自分のターンになったときの相手の動きは、

◎いったんしゃがんで投げと下段を警戒する
◎どちらでもなかった場合は改めて立つ
◎もし間合いが離れていた場合、相手のクイックが見えたら技を出す

とりあえず、このような動きを目指しているはずだ。この隙間にうまく攻撃していこう。

（攻撃のポイント）

・相手が1回しゃがんだとき（下段投げられ判定になったとき）にパワーボム

ただし相手が硬直の大きい技を出してきた場合は立ち投げになる。この状況にならず素直に小ヒザor投げの2択だ。

・相手があらためて立とうとしたときに下段or投げ

相手がしゃがんだのが見えたら思いきって立ち投げを狙うのも1つの手。中段技（ニープッシュ）を出すタイミングに合わせて使ってみよう。



しゃがんでいる相手が見えたら立ち投げを狙ってみよう。

・こちらも様子見でダッシュしゃがみで近づく。ここから攻める場合は、

(A)ケンカアッパー
(B)ダッシュ後バーティカルアッパー
(C)投げ（できればホバースプラッシュ）
(D)しゃがみP
(E)ニーハンマー

がいい。これは時間の流れ順によるもので、相手に2択を計る攻めになってる。(D)以降はお互い待ち合ってしまう状況になってしまうだろう。待ち合いになるとどちらが仕掛けるのか分からなくなってしまうので運の要素が強くなる。並外れた動態視力を持っているならこの待ち合いを勝負してもいい。



ケンカアッパーはここで真の実力を発揮する。



待ち合いを制するのはほぼ不可能だ。経験に頼ろう。

攻撃力は高いが連携が少ないために連勝することが難しいジェフリー。素直な2択とダッシュしゃがみを駆使した「相手を見て技を出す」戦法を上手に混ぜれば他キャラとも互角に戦えることだろう。

ここで攻撃を考える

(A)技をガードされる ― (B) 1回レバーを下に入れる ― (C)立つ ― (D)クイックが見えたら → 技を出す ／ → 待ち合いを挑む（しゃがむ）

※この時間の流れは一瞬なので慣れと経験が必要になる。目で見て攻める場合は(A)～(D)までを1つづつ左へずらすといいだろう。

A：2択で勝負する（相手のPが間に合わないで、かつ打撃と投げのタイミンクを合わせて）
B：一瞬待ってパワーボム（目で見てしまうとタイミングが狂いやすい）
C：下段or投げ（相手がしゃがんだ後一瞬待って出すとちょうどいい）
D：相手が立ったのを見てからニーハンマーorヒジ（相手のリズムを崩す）
D：ダッシュしゃがみで近づく

すべてはスピードと知識

中段、中段、中段…そして弧延落で決め。
いかに相手を立たせて固めるか、
ここがカゲのポイントになる。

カゲ──KAGE

カゲ対戦基礎

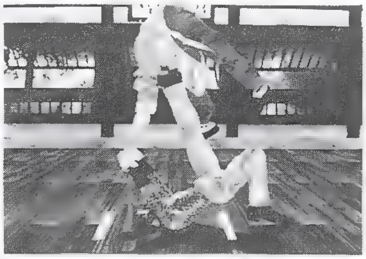
担当：キャサ夫

VF1から3にかけて、大分パワーアップしたカゲ。1の頃は、しゃがまれてしまうと手出しができず、中段蹴りがヒットしてもそこにコンボエルボー…。非常にむなしい強さだった。

そしてVF2。一時は最強といわれ、カゲ使いが至る所に出現。それからさらに2年の時が経ち、VF3が発売。

カゲが街から激減した…。うーん、割と強い方だとは思うのだが、2と比べちゃ仕方がないか。

初代VFが発売されてから約3年半、VF3のカゲはどう成長したのか、何が強いのか。3年という時間が過ぎたカゲを見てみると、結局は必殺技の弧延落が勝利へのキーポイントとなっている…。



もうこの技を十八番といわずになんという！

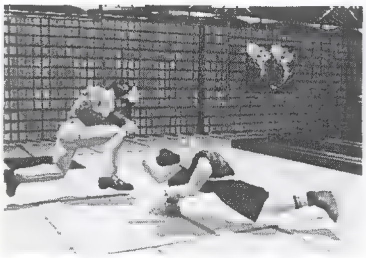
（最速のタイミングで連携を覚えよ！）

ズバリ、基本フローチャートのほうを見てもらうと、カゲの基本連携が載っていると思う。

こちらのほうを見てもらえば分かる通り、カゲの連携で派生していく始めのものはやっぱり立ちP、下Pとなる。この形だけは、どんなに時間が経とうと変わらない事実かもしれない。

しかし、VF3になって新たなシステム「エスケープ」の追加よって、今までの立ちP、下Pからのお約束連携、投げか中段の二択からさらにエスケープが追加された。

この部分が3ならではの新たな攻撃連携ができるわけだ。

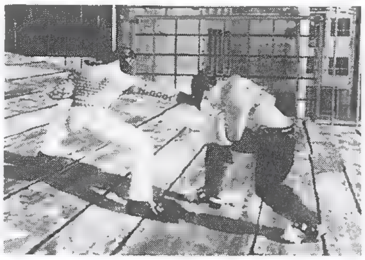


動く動く！エスケープ。これぞ新システムだ。

今回の基本フローチャートは立ちP、下Pがヒットもしくはガードされた、つまり、必ず相手にはPが触れている状況からの派生と設定してある。そこになぜエスケープが加わったのかをまずは説明していこう。

それは簡単なこと、要はP自体の硬化時間がVF2に比べ、かなり長くなったためだ。それにより、優先権はあるものの、2のときに有効だった連携の派生が通用しづらくなったのだ。

これの理由としては、Pが遅いというのがまず挙がるが、その理由に基づき、相手がその分早く動くことができるからである。だから、立ちP、下P後にエスケープをして反撃してきたところを、さらに裏をかいて技をスカしてやるのが理想となるのだ。



前作よりパワーダウンした下P。



下Pがヒットしていても場合によっては…



簡単に止められる　ここら辺がVF3。

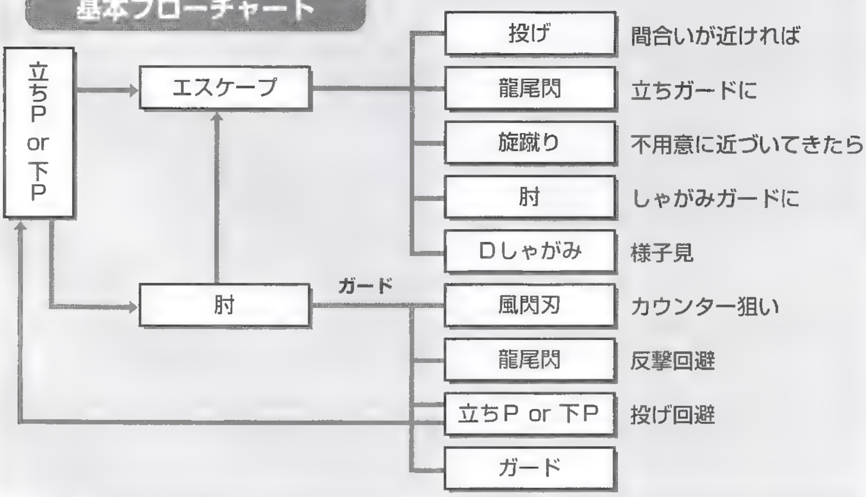
では、そのエスケープからの派生連携を説明していこう。まずはエスケープからの投げ。エスケープした瞬間に投げ入力をしても問題のない選択。だが、もし相手が技を出してそれをかわしている場合、入力が早過ぎて投げ失敗モーションになることがあるので注意。なお、技をかわした際は横投げになるが、一応、弧延落などのコマンド投げを入力しておくこと。次にエスケープからの龍尾閃。これはカゲの連携の中でも、最もガードされづらいものとなる。

基本的に立ちP、下Pが当たってからのエスケープは、相手が反応型の場合、立ちガードで固まりがちになる。そこを狙った下段攻撃だ。龍尾閃自体、結構リーチのある技だから、もしここでバックステップをされても問題はない。だが、エスケープされると簡単に避けれるというの



エスケープで技をスカしても、入力が早過ぎると失敗モーションがでてしまう。

基本フローチャート



カゲ対戦基礎

KAGE

すべてはスピードと知識

が難点になるので注意。

次はそのエスケープに対した対応策、旋蹴りだ。

エスケープからの旋蹴り、相手が暴れた場合もエスケープして逃げようとしても安定して旋蹴りがヒットする。龍尾閃のときのようなバックステップには弱くなるが、かなり信頼できる連携の1つといえる。ちなみにエスケープ対策といったが、エスケープに対しては投げも一応有効。しかし、相手と自分のエスケープ方向の位置関係で、投げ間合い外になることがある。だからこそこの旋蹴りが有効な点となってくるのだ。

エスケープからの肘打ちは難しく考えることはなく、基本的に龍尾閃との二択攻めと捉えてもらえばいい。この攻撃をしゃがんだ状態にヒットするとよろめき、そこに後説明する「肘よろけ時フローチャート」で攻めることができる。

変わり、エスケープからのDしゃがみ。これは表記されているように本当に相手にかけるプレッシャーのみの攻撃となる。

一応、様子見ではあるが本当の狙いは投げ失敗モーション。この行動をとったときに投げ失敗を確認できなくても、相手の懐に潜り込んでいる分、状況的には多少有利。そこで下Pからさらに派生してやると効果的だぞ。

ここまでの説明がエスケープからの基本となる派生技。一応、相手がどの動きをしても完全に対応できるものを挙げたので、あとは対人同士の読み合いで流れがすべて決まると考えていいだろう。

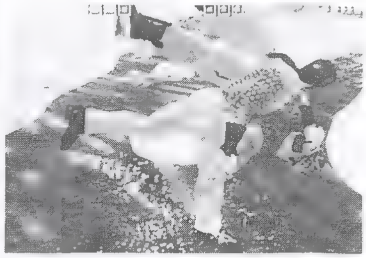
では、基本フローチャート立ちor下Pからの肘打ちをガードされた場合の動きを説明していこう。

まずは風閃刃。

この技は相手の特定の上、中段攻撃をかわし、そこにカウンターで当てることができ、さらにカウンターヒット時は投げることができるといった固有技単体としも性能が高い技だ。



肘後の風閃刃。パンチをよけてカウンターヒットすると…。



投げが確定。使い方が渋い

この技を肘がガードされたときに出すと、流れを失わずにそのまま自分のものにすることができるというわけだ。なお、風閃刃には返し技が存在しないため、その後再び下Pに戻って攻撃を開始することができるのがポイント。

肘からの龍尾閃、これもまた風閃刃と似た性質になる。というのは、投げに来た場合、特定の技をかわすことができ、逆にダウンを奪うことができる。状況としてはほとんど決め打ちとなるが、リスク的には小さいものとなる。

注意点としては、逆に肘打ちを出されると、モーションの途中で潰されてしまい、よろめくこと。的確に対応してくる相手には禁物かもしれないぞ。



肘後の龍尾閃は肘に負けてしまう。しかもよろめき…。

ガードされた後、立ちor下Pを再び打つ。これは完全な投げ回避行動だ。この行動の利点は極めて低く、ほとんどの中段攻撃に負けてしまう。読みの部分で本当に投げがくる、と思ったとき以外は使わないほうがいいだろう。

最後のガードは異なり、絶対に打撃がくると思った瞬間。基本的に肘打ちがガードされたときというのは、投げと打撃の二択。これを回避するには、基本的にガードかエスケープを使う二択になる。が、本当に読み勝つと思ったときに、これら龍尾閃などを使ってやるのだ。

とまあ、基本フローチャートのものがカゲの基本中の基本の流れになるわけだが、理解できたであろうか。

とにかく常にガードかエスケープ、技を出す。この三択を迫られ、その都度読み合いが生じているのだ。

では次、しゃがんでいる状態に肘、もしくは中段蹴りがヒットし、あいてがよろめいた場合、なにをすればいいのか?この部分を説明していこう。

絶対的有利な状況「よろけ攻め」

まずは、肘よろけ時フローチャートを見てもらいたい。フローチャート内では「肘から」と特定しているが、これはしゃがんでいる状態に技がヒットし、よろめく場合すべてがいえる派生だ。

「よろけ」について、まずはちょっと説明しよう。

よろけとは先程も説明した通り、しゃがんでいるところにダウンしない技がヒットした場合に生じること。この状態は、一方的に攻め立てられ、そのよろけ自体は回復できるものの、その段階から反撃に移ることはできない。つまり、必ず相手の攻撃を1ターン受けなくてはいけない状況なのだ。

で、そのよろめかすことができるカゲの技というのが代表的に「肘打ち」となるわけだ。

よろけからのオーソドックスな連携は、ズバリ投げ。これがまずベストといっても過言ではないくらいだ。よろけ投げを回避する側は、基本的によろけ回復をしないか、素早く回復して技をだすかの2通りしかない。だから選択としては、相手にとって一番嫌なものになる。

さて、よろけ投げを狙った際だが、このとき慣れないうちはできるだけ1フレーム投げをすること。理由はより確実性を高くするためだけ。

肘よろけ時フローチャート

肘	投げ	直接狙ってもOK
	旋蹴り	暴れる相手に
	肘 or 中段蹴り	しゃがむ相手に
	Dしゃがみ	投げ失敗、誘い

KAGE

カゲ対戦[illegible]

すべてはスピードと知識



崩撃雲身双虎掌!!こんなこともたまにはあるさ。アキラだしね。



肘よろけにDしゃがみで近づくと…。

異なり、よろけたところに旋蹴り。これは投げを回避しようと、暴れたところが狙いになる。下Pに潰される恐れもないし、かなり早い上、中段攻撃以外には負けないだろう。

肘打ちor中段蹴りは、回復してしゃがんでいるところを、再びよろめかすのが目的。場合によっては、よろめき→回復→よろめき→回復…と、この連携だけで勝てたりするときも数少なくはない。

あまりワンパターンで攻め、読まれはじめてきたとき、間に単発（PKキャンセル）でPを刻んでからやるとより効果的だぞ。

さて、最後のDしゃがみ。これはもう完璧な投げ失敗モーションが狙い。失敗モーションを誘ってから投げるのだ。これはある意味まったく無意味だが、実は重要（?）。精神的影響を及ぼすため、対人戦ならではこその読み合いである。

ここまで説明したのがよろけ時の攻め方だ。ちなみにフローチャート内には入っていないが、龍尾閃なども かなりお薦めできる攻撃連携。ただ、龍尾閃という技自体がエスケープで、簡単に避けられてしまうためにフローチャートには載せなかったのです。別に龍尾閃も使い方次第で吉と出るので、たまには使ってみるといいだろう。



強い技だが、エスケープには弱い龍尾閃

よろけのまとめとして最後に注意点を…。始めの説明で、よろけは一方的に攻め立てられるもので、必ず受けにまわらないといけない、と述べた。だが、これはあくまでも理論上での話で、プレイヤーによっては予想外に回復の早い人もいる。

で、キャラクターにもよるがこちらの行動によって対策されているものもある。この対策というのは、本当に使う人でかなり異なるので、なにが的確かはいえないのでご了承を…。

勝つには必ず必要となる知識「起き上がり攻め」

起き上がりフローチャートに記載されているものは、上段蹴り、下段蹴り、蹴り起きをしないのときの簡単な動き、読み合いである。

上段蹴り起きのガードした際の選択2つの内1つ投げ、これは返し技として投げが確定しているので必ず決める。これはもう1つのDしゃがみ。これは相手が必ず投げ入力をしていると想定した場合の動きで、投げ失敗モーションのスキだらけの所に一番有効なものを決めるというもの。

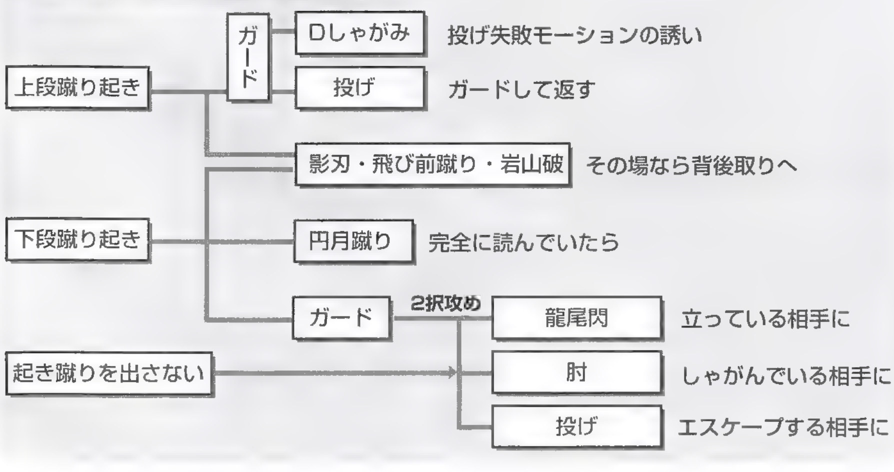
はっきりいって、重量級などは割と意味があるが、カゲの場合はバクチに近い。できれば無駄な動きをとらず、素直にガード後投げるのがお薦めだ。

下段起き上がり攻撃のほうは、それ自体をスカして直接ダメージを狙う円月蹴り。これは、下段蹴りと確認してから技を出してもすでに時遅し…。完全に読み勝った場合に



起き上がり上段蹴りをガードしたら確実に投げを決めるべし!

起き攻めフローチャート



KAGE

すべてはスピードと知識

カウンターヒットして、追い討ちに旋風蹴りを決める。
　下段蹴りガードは起き蹴りを出さないときと選択肢が匹敵する。
　基本的によろけ時と同様で、中、下段、投げの三択攻めだ。これらはすべて読み合い。なにがベストかは言い切れず、その対戦の流れですべて決まっていくだろう。
　とまあ、起き上がりに関しては確かなことがいえず、簡単な動作しか説明できない。だが、一応パターン的動作も存在するので紹介しておこう。
　上段起き蹴りと下段起き蹴りの分岐で影刃、飛び前蹴り、岩斬破とあるが、これらを使って相手の起き上がり時に背後を取るというものだ。
　具体的に説明すると、相手からダウンを奪った際、蹴り起きされる前にこの行動に移る。すると、相手が蹴り起きを出したとき、なぜかその背後に自分がいる状況になるのだ。さらに解りやすく説明すると、この動作をすることによって相手の起き上がり攻撃を自分のいない方向に出させることができるということ。トラップ（罠）の1つだ。
　これをうまく使って背後投げなどを決め、大ダメージを与えてやる。
　このトラップ自体のやり方は、いろいろなところからできるわけではない。特にやりやすいものを挙げると、投げ技の浮霞、影霞、刀霞。打撃では龍尾閃からの半月蹴り、影刃といった必ずダウンを奪えるものからがやりやすい。
　しかし、この裏回り法には確実なやり方が存在しなく、ここでも相手との動きの読み合いが必要となるのだ。
　具体的にその相性を解説すると、その場起きでないと成功率が低く、横転、前後転をされるとたいていが失敗する。理由は、倒れている相手の上を少しでもキャラクターが通過（手、体）し、キャラクターが手前にいても判定が後ろにいったと認識し、蹴り起きを出してしまうものと考えられる。


すると、向うに蹴り起きか出てるでしょ


で、しゃかんだ状態から岩斬破


裏回り法の1つ　龍尾閃から半月蹴り…。

　だから、その場起きの攻撃が判定側に出て、横転など時間がかかるものは、その間に判定の位置確認をさらに認識されて本来の攻撃ができるわけだ。この例はウルフの裏回り法が一番解りやすいと思うが、とにかく嫌な攻撃である。
まあ、基本的にダウン攻撃を決めてしまうとできなくなり、カゲの場合はさらに失敗率が高い。それにカゲが背後を取ったとしてもダメージを奪えるのには変わりないが、重量級までのダメージを奪えることはできない。だから、この戦法は個人的にあまりお薦めしない。余裕がない限りダウン攻撃で安定するのがよいかと。
　すべて理解できたかな？説明としては、フローチャートに記載されているものしかしなかったが、これらがカゲの動き的部分として基本となるものだ。
　かといって、これを全部覚えれば絶対に強くなるとは限らない。VFで本当に強くなるのは、今まで説明したものがステップ1。これだけではCPUには勝てても、対人戦では苦しいだろう。それがVFなのだ。
　ここまでの紹介、攻略はあくまでも強くなるための一環でしかないことを忘れずに…。それ以上の強さを本当に求めるならば、あとは街へ足を運び、日々鍛錬を積むしかないだろう。それでも無理な場合、人間としての胴体視力、反射神経の向上に意識してみては…。

いろいろなカウンター投げ

　カゲには、3種類のカウンター投げが存在する。
　1つは、システムとしても代表的なローキックカウンター。とにかくカウンターなら相手がしゃがんでいようが、立っていようがお構い無しで投げることができる。
　2つ目は固有技の風閃刃。基本フローチャートのところで少し触れたが、この技がカウンターでヒットしたら投げ技が確定する。
　そして3つ目、Pカウンター。これは立ちP、下Pともにカウンターヒット時投げることができ、相手にとっては一番投げ抜けするのが苦しいものとなる。
　これらがカゲのできるカウンター投げ。基本的にローキック、風閃刃はカウンターヒットしたと思ったら、投げを入力すれば簡単に投げることができる。逆にいえば、これは先行入力でないと難しい部分もあるだろう。
　これと異なっているのが、Pカウンター。カウンターヒット時ほとんど先行入力は受け付けてくれず、目押しでP＋Gを入力しないと投げれない。これはキャラクターによっても異なる部分ではあるが、カゲの場合はPカウンター後若干走る感じで投げを入力するといいだろう。



下Pカウンターも実は投げが確定。これ事実。



下Kカウンターヒットは言わずと知れた確定投げ。

カゲ対戦基礎

KAGE

すべてはスピードと知識

（ちょっとキャラ別アドバイス）

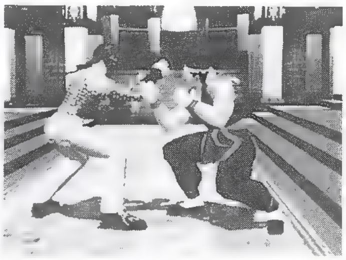
カゲを使って色々なキャラクターに勝とう、ってな感じで唐突に始まっちゃいます、キャラ別講座。

●対アキラ

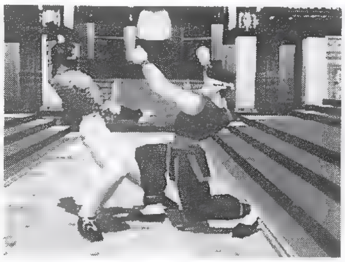
なにが嫌って撃歩翻胯に馬歩衝靠、この2つに限るでしょう。撃歩翻胯をガードした場合は「しゃがんだって!!」…馬歩衝靠をくらった場合は「立ったって!!」と言っている人、数少なくないんじゃないかな？

そりゃね、この2つの技どちらをくらっても体力半分ゲットされちゃいますからね。

アキラ戦では、馬歩衝靠は仕方がないが、撃歩翻胯だけはくらっちゃいかん。



ムッ、撃歩翻胯か？一応投げも入れとくか…。



投げだったのか… でも投げ抜けは基本だし、あまいな

投げを確実に決められる場面では、小手返し二重投げ抜け（飛車角）がお薦め。これを完璧に覚えれば、崩撃雲身双虎掌はおろか撃歩翻胯も当て身が可能。さらにP＋G投げにコマンド投げも抜けれるなんて、こりゃ絶対にお得だぞ。馬歩衝靠は捨ててるけど…。

あとはアキラの弱点、起き上がりで徹底的に叩き、立ち上がらせなければ勝ち。

●対ラウ戦

確実に返し技を決めていけば、負けることがないキャラクターラウ。



地掃腿ガード後は絶対に飛び前蹴りで返したい（返し技）。

こいつのメインは地掃腿。この技をガードしたときは、飛び前蹴りで確実にダメージを与える。そのほか、飛燕転身掌からの攻撃も確実にPK。斜上掌、順歩冲掌、斜下掌、中段蹴りからのPはすべて小手返し。



斜上掌、順歩冲掌、斜下掌からのPは小手返しOK。

これだけでもほら、負ける気がしないでしょ。あとは起き上がり攻めで読み負けなければ、必ず勝利の女神は君の手に…。

●対ウルフ戦

起き上がり攻めで円月蹴りは禁物。反応のいいウルフ使いは、見てからでもキャプチュードで取る自信ありだ。

ウルフにやられた者にとっては最悪連携、ローキックカウンターからの投げとショートショルダーの二択。この抜け方を紹介。

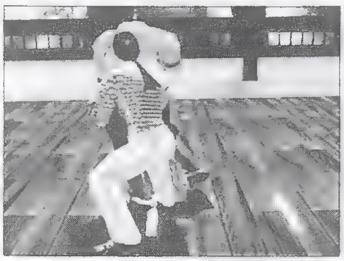
ローキックをくらったら、まずEボタンをおす。それから投げ抜けコマンドを入力する。これでとりあえず、ショートショルダーがきた場合でも回避可能。あとは投げがきた場合に投げの読み合いで負けなければ、この場面をノーダメージで切り抜けることができるというわけ。結構お得でしょ。

ただ、最大の注意点が一つ。ショートショルダーを回避するときだが、このとき実は足位置によってエスケープ方向が異なる。

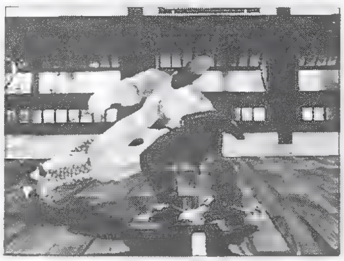
自分が1P側にいる場合、エスケープ方向は正位置なら手前、八の字のときは奥にエスケープだ。これで完璧！



ローキックがカウンターヒット。でも、Eボタンを押してから投げ抜け入力だと…。



ショートショルダーがきてもこの通り。



Gスウィングがきても、投げ抜けます。これ超重要!!

●対ジャッキー戦

ライバルキャラ「ジャッキー」。上段、中段、下段とどれを取っても強く、中でも肘からの連携攻撃には手も足も出せない状況が生じる場合も多い。

こんなキャラクター対策は1つ「スピードでごまかせ」というしかない。というのが本音になる。



肘カート後はしゃがみ下がりをすれば…。



投げもくらいません。くらうのはDハンマーのみ！

ジャッキーに勝つ最大のポイントは、返し技は勿論、やはり肘からの連携をいかに潰すかだ。基本的に肘からの連携は上段攻撃しかない。だが、くらってしまいがちになる。

この肘をガードした場合のベストの行動、それはしゃが

カゲ対戦基礎

KAGE

すべてはスピードと知識

み前進歩き。肘ガード後にこの動きが今のところ有効だといえる。なぜなら、この行動を取ることによって上段攻撃をすべてかわすことができるほか、投げられることもないのだ。この行動においての欠点は唯一「肘↓肘」の連携。これだけには潰されてしまう。が、この選択肢はジャッキー使いとしても少ないほうなので、仕方がない。一応、肘↓肘連携しゃがみ下がりならかわせるが、もしジャッキーがバックステップして振出しに戻そうとした場合、対応できなくなるからしゃがみ前進が有効なのだ。だが、これはあくまでも反応が早い人向け。自信がない人はしゃがみ下がりで安定したほうがいいぞ。

●対サラ戦

動きがほとんど同等で、浮かされると大ダメージ&距離を持ってかれるサラ。このキャラクターが相手のときは、できるだけ我慢して立って闘うようにする。

というのは、唯一の下段攻撃ロースピンキックは、慣れてくると意外にガードすることができ、それさえ克服すればダメージを与える手段が投げしかなくなるからだ。

知っている人は知っていると思うが、そのダメージを与える手段の投げが実はサラの場合、非常に恵まれていなく、二重投げ抜け（飛車角）をコマンドの部分が前入れだと、ネックブリーカードロップ以外横投げが確定するのだ。

だから実質サラが使える投げ技は、いよいよライトニングニースマッシュ限定となってくるわけ。

これでサラ戦は投げの反応が早い人には、苦戦することになる。



1杯でも酒が飲まれたら、この技「落閃刃」で覚ますのだ。

●対舜帝戦

対舜帝戦は一言、絶対に酒を飲ませるな！飲んでも落閃刃返しで無理矢理覚ませ！これにつきる。

舜帝と闘うときは、できるだけダウン技をくらわないようにするのがポイント。といっても無責任か…。一番まずい飲まれ方はP＋G投げ。これだけはくらっちゃいけない。基本は、舜帝もサラと同じように投げが3つあるうち、2つが酒を飲まれるパターンだ。つまり、この2つの投げ技をくらわなければ、少なくとも大量に飲まれる恐れは減る。で、この2つ目の投げコマンドは⇘P＋G。

対舜帝戦ではこの投げを飛車角に加えて投げ抜けしよう。

なお、ローキック多用じじいはローキックガード後、返し技で肘が決まり、よろめかすことができるので覚えておこう。



絶対に横投げ安定。いい加減覚えてよ！



サラのP＋Gor⇨P＋Gの投げを抜けると…。

●対リオン戦

リオン戦では旋蹴りが威力絶大。リオンの技の返し技として決めることができるのも多いし、単純に旋蹴りが当たりやすいというのがある。

リオンの嫌な部分、それは数多い投げ技だと思う。対リオン戦では、⇦、P＋Gを飛車角で入力して何とかしのぐのが関の山になるだろう。

1つトレンドパターン（死後）を紹介。リオンの擺下尖転（投げ）から落撃掌という連続攻撃があるが、実は落撃掌の2発目を小手返しで取ることが可能。

が、上級レベルのリオンになってくると、それを見透かしたかのように投げにくる。だから、擺下尖転をくらった場合は小手返しをまず入力し、飛車角抜けをおって入力するようにしよう。

●対鷹嵐戦

ズバッ!!散弾螺旋裏蹴りでKO！以上…。



落撃掌が安定。



擺下尖転をくらったら…。



しかし、2発目に小手返しを入力すればこの通り。投げ抜けも忘れずにね。

仰旋腿に始まり仰旋腿に終わる

舜帝 — SHUN-DI

舜帝 対戦基礎

担当　ボボしじみ

発売当初「なにをやっていいのか全然わかりましぇ～ん」状態だったVF3もここにきてようやく対戦において「カタチ」がみえてきたっスねぇ。んが…はじめに一言、ある程度の「カタチ」はあっても決して「こうなったらこう」といった一定のベクトルなんかはないっつーことを言っておきたい。

じじいは特にこのことが強く言えるキャラなんだなぁコレが…例えば至高の強さがあるとしたなら、それに向かうベクトルは無数にあるということ。だからこれから始まる対戦攻略は君がとりたいベクトルのあくまでもヒントとして見てもらえれば幸いだ。

（ワンパターンになるな！ 仰穿腿（⬇K）後の攻防。）

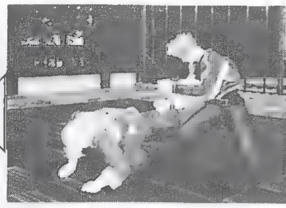
じじいの連係の要となるのが仰穿腿（⬇K）。ここからの攻防について説明して行こう。

「何かあったら⬇K」といってもいい程、使い勝手の利く仰穿腿だけど、実は他キャラの⬇Kと同様にガードされると肘系の打撃や下段投げといった返し技を叩き込まれてしまうので注意（とはいってもそう簡単に反応されないけどネ）。では仰穿腿ヒット後にとっていきたい連系とは…

●エスケープ

エスケープであいての何らかの技をかわせたなら、挑腕～や浸歩酔硬手といった大ダメージを狙える打撃チャンスでもあるので投げをねらうのもいいぞ。以上が相手の技をエスケープできた時の選択。相手が何もしてこなかった場合は、はぼ仕切り直しといってもいいが、発生の早い中段攻撃などがくることを想定して、月牙顎手（⌐・P）や挑撃背転（ ・P）を使ってカウンターで相手を止め、そこから投げに繋いでやろう。ただいくらカウンターで止めたからといっても連続になっているわけではないので中段攻撃のバリエーションも考えておくのも大切（特に反応のいい相手にはね）他には側端脚（↘K）や後蹴連腿（↙KK）も有効。

とりあえずエスケープ後の行動は冷静に判断することが大切。慣れてくればエスケープ中に相手の様子をちゃんと目で確認できるようになるよ。



仰穿腿を当てた後は…



相手の打撃を読んでエスケープ…ん？何も出さなかったけど…



なにか打撃が来そうな雰囲気、DかAPで潰しとけ。



短期に相手が打撃を出してきたぞ。「ホイッ」と向側後避…



どっかいけーって感じで払手がヒットしたら…



空中コンボも可能。ま、ちとヌルイがのう

●避け攻撃

エスケープに繋ぐのとほぼ用途は同じだが、こちらの方が攻撃がセットになっているので直接的。向側後避払手（ EP）はディレイてコマンド入力できる性質を利用して向側後避（↘E）の部分で相手の技をかわしたのを確認してから払手（P）を入力するクセをつけよう。ヒット後は中段攻撃と投げの二択をかけてやれ。又相手が浮いた際にはしっかり空中コンボを決めてやろう。斜側連脚（⇨K＋E）は向側後避払手と比べかなりバクチ要素があるものの割とひっかかってくれるので使う価値は十分にあるぞ。ヒット後はカウンターなら旋風掃腿、螺旋前旋掃腿、ノーマルヒットなら螺旋酔肘などで追い打ちを。

●連撃（PP）

エスケープを読まれ始めたら連撃（PP）に繋ぐのも一つの手だ。ヒットした場合はほとんどカウンターをとっているはずなので、そのまま『KKと繋ぐ連撃後下襲腿が有効。連撃からは他の連系がいくつもあるので詳しくは後ほど…。

●中段攻撃

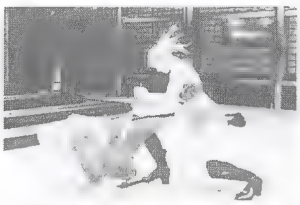
仰穿腿からの連係として最も使用頻度が低いと思われるのが中段攻撃。じじいは残念なことに発生の早い中段攻撃に恵まれていないため、仰穿腿を当てた場合でもこの連係をすると相手に潰されてしまう場合が多い。が、対じじい攻略ができている人に対しては有効だったりもする。仰穿腿→エスケープの連係を投げで返してくるような相手には使ってみる価値アリ。

（もう一つの連係、仰穿腿→待つ）

仰穿腿からの連係をざっと取り上げてみたが、フローチャートに記されていないものももちろんある。対戦を数多く積んだ人なら感じていると思うが実際にこういった連係に気持ちよくひっかかってはくれない（特に歴戦の強者にはね…）。じきに苦しいお見合いになるはずだ。

そう、フローチャートには、「待つ」が抜けている。仰穿腿後の基本的な連係（フローチャートのような）がバレ始めると、立ってorしゃがんで様子を見るという選択肢も必要となってくるのだ。他には伏挑撃（⬇P）やもう一度仰穿腿、それにバックダッシュといったところも挙げなければならないだろう。この辺りの連係が使われはじめたら、恐らくその対戦は複雑な駆け引きが行われているはず（他の連係も自由自在にこなす人が使うってことだけど…）。

対戦において、読みの流れの中で使われる一見苦しい連係の意味…個人的な意見になるが、できればフローチャートにあるような連係はさっさと卒業してもらって、仰穿腿→待ち、の連係を一刻も早く味わってもらうたい。

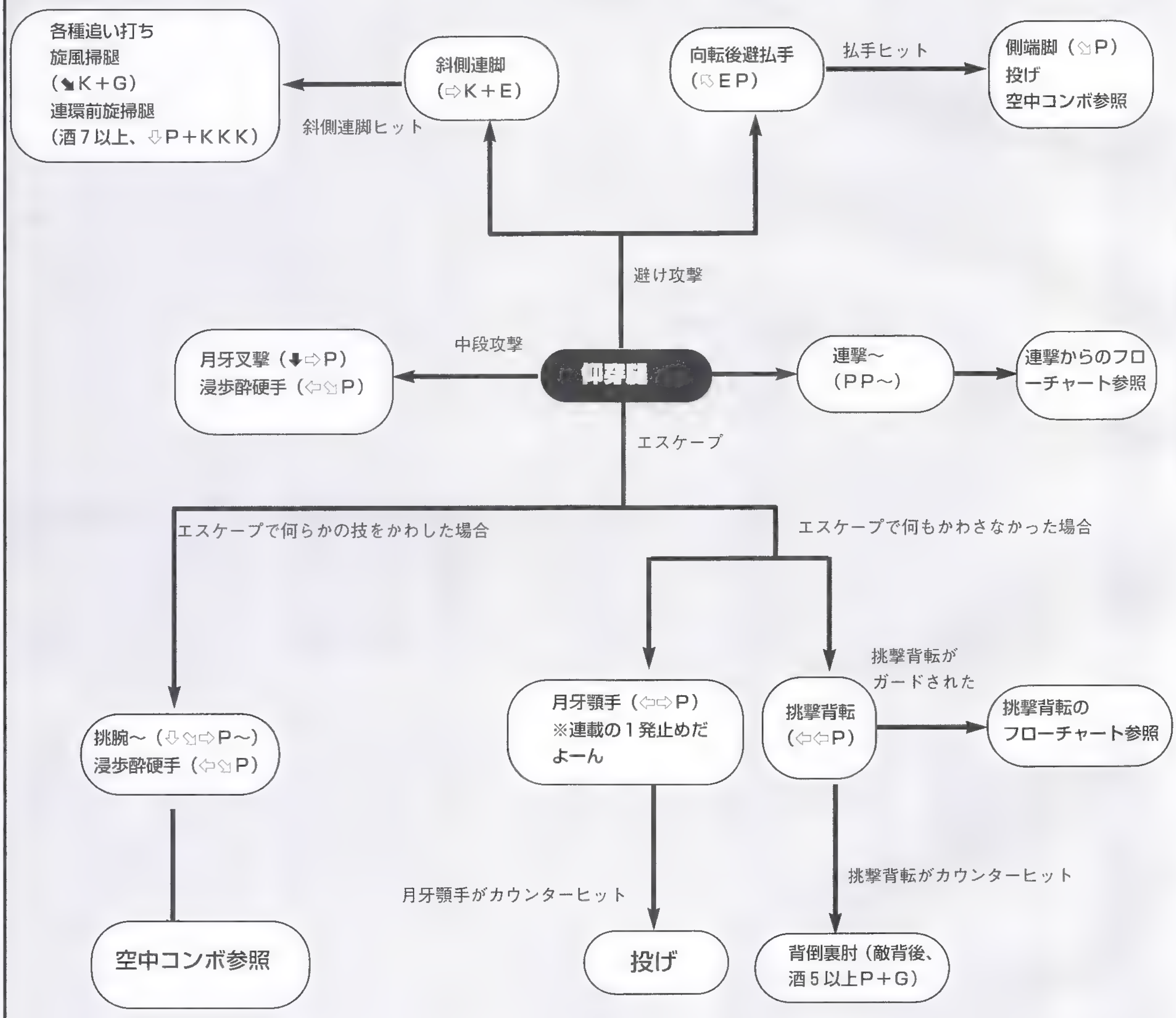


仰穿腿後に…



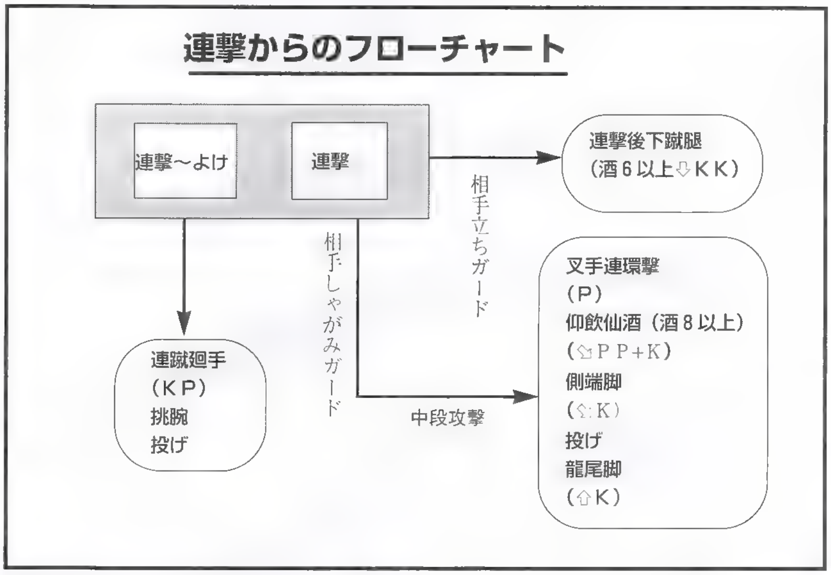
待ってみるのも手っすよ。

仰穿腿ヒット後（あくまでヒット後！）のフローチャート



舜帝 対戦基礎

SHUN-DI



やはり強い PP～連携

仰穿腿とともに舜帝の主要な連携となるのが連撃（PP）である。舜帝のPはリーチも短く発生もそれほど早い部類に入らないが、繋がる技のことを考えると攻め込んでいく価値はかなり大きい。ただ頻繁に使っていくのは危険。ローキックカウンターを狙っていく相手には充分注意してもらいたい。

ではフローチャートを元に連撃後の連携をそれぞれ説明していこう。

●連撃後下蹴腿（酒6以上、PP⇩KK）

対舜帝戦に慣れていない相手にかなり使っていけるのが、酒6杯で発生する連撃後下蹴腿。これだけで勝てることもあるくらいなので、ガードされるまで出してよし！他の連携はこの連撃後下蹴腿を見切られてから使っていけばいいだろう。もしガードされたら反撃は必至だが、予防策としてとりあえずPP⇩Kまで入力し、そして⇩Kの部分がヒットしたのを確認してからKを入力、ガードされたらGを入力して倒れる、といったことが可能だ（かなりムズイが）。投げにいく場合だが、反応される可能性が高いので、中段攻撃などの打撃に相手の気をひきつけてからのほうが無難だ。


連撃後下蹴腿の2発目がカウンターヒットした場合は…


連続技になるチャンス。

●中段攻撃

相手が連撃後下蹴腿にビビりはじめたなら、次に取るべき行動は当然中段攻撃。そのままPを入力してやることによって発生する叉手連環撃は、連撃から若干ディレイをかけて出す使い方がいいだろう。酒数値をクリアーしたら仰飲仙手（酒8以上、⇦PP+K）を使っていこう。発生も早く一発目がヒットすれば二発目も連続で入るので、ダメージもなかなかのものだ。他には側端脚（⇘K）や龍尾脚（⇧K）といったところも狙っていこう。

●連撃～避け（PPE or ⇩E）

連撃から何か変化をつけたいときはこのPPEの出番。Eの部分で相手の技をかわさない限り、連撃からと同じ連携を使っていけばいいぞ。避けが成功した場合は大ダメージを狙っていこう。お手軽なところでは連蹴廻手（KKP）がおすすめ。追い打ちを考えると結構オイシイ。

二択は倒襲裏肘と龍尾脚で

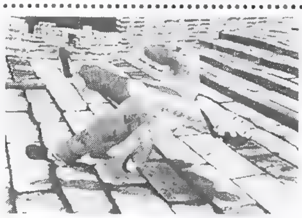
舜帝にとってもっとも有効な二択は転身繰膀と挑腕～であるといっていいだろう。どちらも相手の体力ゲージの3分の1程奪うことができる。しかし最近になって、そういった舜帝の常套手段が浸透してきたことや、P+G投げ&コマンド投げ抜け、"慣れ"にともなう反応速度の増加などにより、この二択だけでは世の中渡れなくなってきている。とりわけ転身繰膀なんぞは今日び誰もくらってはくれない。バックをとれない暗黒の日々が続く。んが、しかしあきらめてはいけない。地味な二択を続けましょう。何事も努力と忍耐。その先にはサラのケツが…いやバラ色の人生が待っているはず…。

●倒襲裏肘（⇦P+G）の必要性

投げ技で返すことのできる状況は、しっかりと返し技をたたき込んでおくのが重要。倒襲裏肘はダメージは少ないが、転身繰膀が警戒されている今日では高確率で決まる投げ技。しつこく狙おう。

●龍尾脚（⇧K）による打算

しゃがみガードに対しては意味を持たない挑腕～よりも、中段攻撃として使うならこの龍尾脚のほうがメリットは大きい。返し技を恐れずにどんどん使っていこう。


いまの流行りは倒襲裏肘？

チョットやってみたかったのさ

連撃～避け（PPE or PP⇩E）からチトおもろい動きができるので、おもろいの が好きな人はどーぞお試しを…。通常、エスケープから向側避系の動きはできない（逆は可）が、何故かPPEのエスケープに限り向側避系の動きが可能なのだ。これを利用して…PP⇩E⇗E⇩Eといった無駄な動きはどうでしょう。他にはPP⇩E⇗EPと少しは実戦で使えそうな動きもできます。アハ。


PP⇩Eから…


⇗E。そしてさらに…


⇩E。意味ねえっすソレ。

SHUN-DI

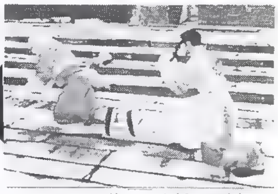
蹴っては寝て蹴っては寝て…

自らダウンする技の硬化は、相手にガードされると長くなるが、ヒット時は非常に短い。この性質を利用して、すぐに起き上がり攻撃を出し、相手に二択を仕掛ける戦法が可能。その戦法とは…。

●後蹴下腿（⇗K）ヒット後に寝る（～G）→撲虎（KKK…）or後穿旋脚（⬇KKK…）

この連携で有効なのは撲虎。ヒットすればよろけを奪え、またそこから二択を仕掛けられるぞ。またガードされても返し技が無いので、知らない相手には挑腕～を置いて置くと結構当たってくれたりする。

ただ欠点は多い。まず後蹴連腿につなげたほうが安定しているし、うつ伏せであるためエスケープされる危険性が高い。よって、なるべくよろけから狙うなど、相手にスキを与えずに仕掛けていこう。酔拳の演出の一つとしてネ。



⇗Kのヒット後、Gを押して倒れ込み…



KKK…or⇩KKK…。

背中を向けてからの連携

挑撃背転（⇨⇦P）がカウンターヒットした場合は、背倒裏肘（酒5以上、敵背後P+G）を決めていけばいいが、それ以外の行動についても説明しておこう。

まず回避法として、向側避系を使うテクニック。これはGを押しながら⇖E or ⇗Eを入力して、すぐにGを離してやれば発生する。向側前避で避けたあとは、これもGを押しながら⇨⇨を入力後Gを離し、背中から近づいて背倒裏肘を決めよう。打撃を使う場合は、背下反掌（⇩P）がカウンターで決まれば投げのチャンスだ。

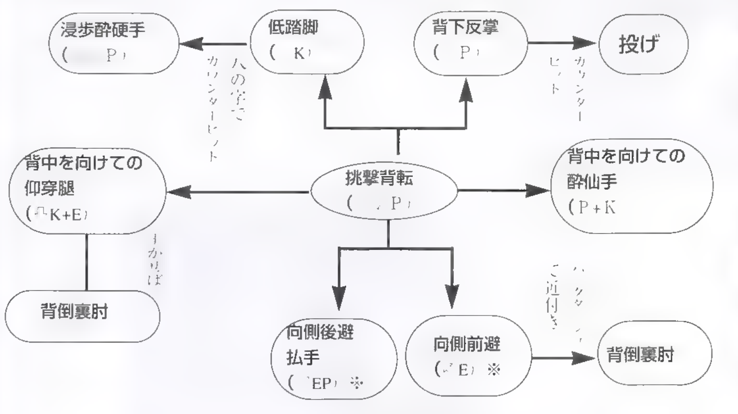


Gを押しながら⇖Eを入力してすぐGを離せば向側前避…



そしてGを押しながら⇨⇨を入力後、Gを離して近づき投げる。

挑撃背転がカウンターヒットしなかった場合のフローチャート



※向側避系は通常と逆のコマンドになります。

突発コラム
実録舜帝老師が語る
じじいでよかった

ファーファノファッファッ。どーじゃ、みな元気でやっとるかのう。あ？わしゃ元気じゃぞーいっほれこのとおり今日も弟子に稽古をつけとるとこじゃて

さーて、突然じゃが実はみなに隠していたことがあってのう、いてもたってもおれんかったんじゃ。それはのう、昔教えた「座って回ってカカトでボヨヨーン」と「この百円オレのだキック」がな、なんと倒れている相手にも入ってしまうんじゃ。

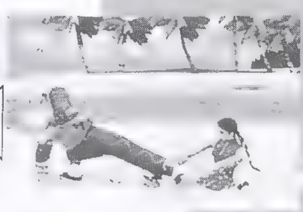
それと他にもあってな、これはとっておきじゃぞ。まず水のあるところに行くんじゃ、そうじゃのう、葵かジェフリーのところがいいかのう。ほいでな、ダウン攻撃の"快転カカト落とし"をするんじゃ。そしてここからじゃぞ…カカトの着地際にKを入力すると、なんと「この百円オレのだキック」がでるんじゃ。どーじゃ、ん？知っておったとな？さすがワシの弟子じゃて。おっ…そろそろ酒が切れてきたのう 手足がブルってきたわい、アブネーから帰るぞい、ウイッ。



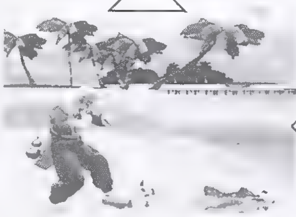
なんらかの技でダウンを奪い…



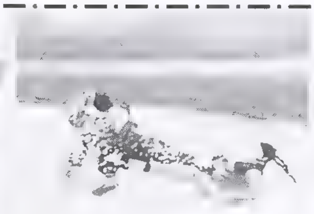
宙舞落穿脚（座盤跌からK）でダウン攻撃。



地這腿（小ジャンプ着地際K）も拾える。



水のあるステージ（葵、ジェフリー）の水際で…



転宙落脚（⇧P）を出し、着地際にKを入力すると地這腿が。

リオンの技と知識を完全に
理解するのが勝利への近道だ。

少年の挑戦

リオン──LION

リオン対戦基礎　担当：SHO

蟷螂のリオン

VF2では新キャラであったリオン。プレイヤー層は、女の子からマニアックな奴までさまざまだ。

このキャラの特徴は、動きが素早いということで、速さで相手の動きを翻弄するタイプといえるだろう。

しかし、一撃必殺と言うような破壊力は持ちあわせておらず、常に細かい攻撃を与えていかなければならないというのも特徴のひとつだ。

このキャラを扱うにあたって、知らなければならないことは山ほどあるが、それを熟知してこそ真のリオン使いというもの。

そこで、対戦で勝つための知識をたくさん紹介していこうと思うのでしっかり覚えて自分の物にしてほしい。

それでは、VF2から生まれ変わったリオン・ラファールを紹介していこう。

使える固有技

ここではリオンの固有技で使えるものをピックアップしてみたので、もう一度見直しを兼ねてつきあってほしい。

●連環穿掌（PPP）

どのキャラでも必ず基本となるのが、立ちPからの技となるのはいうまでもない。もちろんリオンも例外ではなく非常に重要な技といえる。

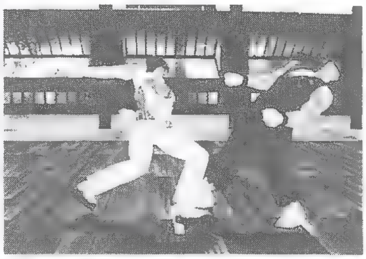
ここで少し気になるのが、立ちPの出の速さだ。全キャラ中リオンはどのくらいの速さなのかというと…。

一番速いのが葵で、その次がサラ、パイ、影丸の3人、次にアキラ、ジャッキー、ラウ、の3人。その次に舜帝となり、そのあとにくるのがリオン。次に、重量級のウルフ、ジェフリー。そして最後に鷹嵐となる。

ここで示したように、リオンの立ちPは意外と遅い。

舜帝とリオンの立ちPは、モーションのフレーム数は同じなのだが、同時に立ちPを出した場合は攻撃発生時間がほんの少しだけ舜帝のほうが速いため、リオンの方が遅いということになっている。

これによって、他のキャラよりも多少不利になっている。例えば、アキラ、ジャッキー、ラウまでは立ちPで反撃可能な技であってもリオンは立ちPでは返せないというものがあったりもする。


基本となる連環穿掌

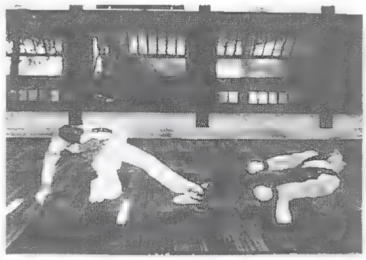
しかし、立ちPからの固有技である連環穿掌や連捶掃手（PP⇩P）などの、有効な技でフォローされている。

連環穿掌は、安定した反撃には持って来いの技だ。

●前掃腿（⇩KK）

今回リオンの技で、一番性質が変わったのがこの前掃腿だ。どのように変わったかというと、他の技をヒットさせたあとの追い打ちとして使えるようになったことだ。

追い打ちとして入る状況は数知れず、前掃腿が入るときもあるし、軌腿（⇩K）だけしかヒットしない状況もある。前回は大ダウン攻撃がメインの追い打ちだったが、今回はこの前掃腿が主となり、威力が高い連続技が可能になった。


追い打ちとして使えるようになったのはうれしい

中でも登山翻車脚（⬇↘P+G）からの前掃腿はかなりの威力が期待できる。また、細かい連続技の中にも軌腿などを交ぜるものも多い。

このように、安定している連続技が成立するため、心強い技になったといえる。

●盤肘（↘P）

リオンだけではないが、非常に重要である肘。

言わずと知れた相手をよろめかせるための技として知られている。

この肘の使い方がうまい人は、必ず連勝できるといっても過言ではないぐらいだ。

使い方はいろいろで、立ちPのあとに出してみたり、下Pのあとに出してみたり、エスケープのあとなどにも非常に有効だ。


よろめかすには盤肘だ。

相手がよろめいたら、こちら側が有利な展開になるので相手をよろめかせることが勝利への近道である。

当たり前ではあるが、非常に重要な技であるということを認識しておいてほしい。

●落撃掌（↘PP）

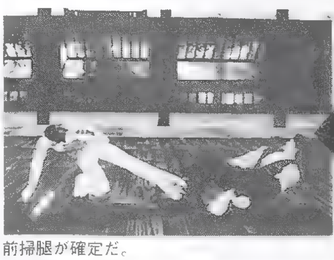
前回ではあまり使えなかった部類に入っていたこの技も、VF3においては非常に使える技に変化した。

どのあたりが変化したのかというと、まずスキが少なくなり、攻撃発生時間も短くなって扱いやすくなった。

さらに忘れてはいけないのが、落撃掌がヒットして相手がダウンしたら、追い打ちに前掃腿が入るということだ。

この連続技だけでもなかなかの威力が期待できるのであなどれない。


落撃掌がヒットすれば、


前掃腿が確定だ。

この技は連続技ではないが、1発目の穿陰掌（⇘P）がカウンターでヒットすれば連続技になる。これにより、攻撃発生時間の速い落撃掌は、相手の技に割り込むという反撃に重宝する状況が多い。

●穿弓腿（⇙K）

リオンと言えば穿弓腿というぐらい、リオンの代表となる技だ。下段攻撃なのに攻撃発生時間が速く、しかもヒットすれば相手はダウンするという非常に強い技だ。


リオンといえば穿弓腿

前回ではコマンドが⇙Kだったため、出すのに多少練習が必要だったが、今回は⇙コマンドも簡単になり、扱いやすくなった。もう一つ変わった所といえば、ガードされたあとの判定だ。前回は穿弓腿をガードされてしまうと通常投げで反撃されてしまったが、今回は下段投げで反撃されるようになった。これにより、下段投げをもってないキャラには肘などで反撃されるようになってしまったが、通常投げで反撃されるよりはよくなったのかもしれない。

バージョンの変化でいろいろあったが、リオンの技の中では忘れてはいけない技である。

LION

有効な連携の数々

連携を覚えよう。

実戦的な連携

対戦とは、キャラ別の知識と有効な連携を出していくということに凝縮される。

ここではそういった、実戦で有効な連携を紹介していこうと思う。

擺下尖転からの連携

相手の股をくぐって背後にまわる擺下尖転だが、この技は相手の背後にまわるだけであって、直接ダメージを与えるものではなく、そこから別の技を入れることによって始めて効果を発揮する特殊な技だ。

そこで、擺下尖転のあとにどんな技が入るのかを紹介していこう。

では、確実にヒットさせることができる技は・・・

●落撃掌（⇘PP）
●縦跳穿掌（⬆P+K）
●盤肘（⇨P）

以上の3つの技を確実にヒットさせることができる。

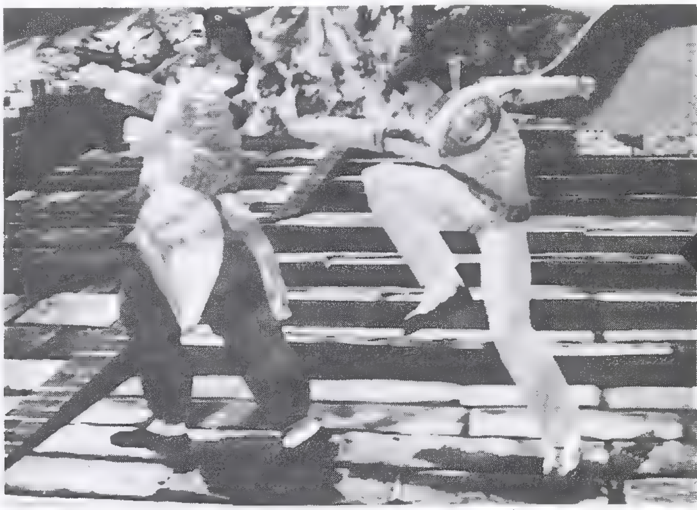
まずは落撃掌だが、これは1発目の穿陰掌までは確実にヒットするのだが、2発目の落撃掌までは必ずしも連続技というわけではない。

擺下尖転でくぐったあと、アンジュレーションで相手が自分よりも低い位置にいるときは、撃ち降ろしの技である落撃掌はガードされてしまうことがあるのだ。しかし、大体は落撃掌が連続ヒットするので、心配しなくていい。

落撃掌がヒットしたら、追い打ちで前掃腿が入るので、かなり使える連携といえる。また、落撃掌がヒットしたときに相手が背後からくらった状態でダウンしたときには、斧刃連端脚を入れられるので覚えておくといいだろう。

だが、この連携には注意しなくてはならないことがある。相手が上段P返し技を持っているキャラだと、落撃掌を返されてしまうのだ。

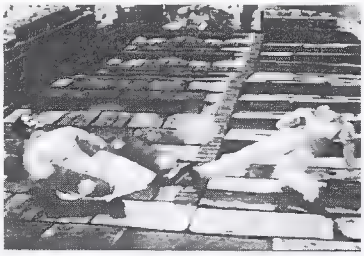
これは背後から打撃を与えると強制的に前を向かせてしまうという性質から成り立つことなのだが、アキラ、葵、パイ、影丸の4人には落撃掌を返されてしまうのだ。



落撃掌、



擺下尖転のあとに、



前掃腿は安定の3段攻撃だ 返し技をもっているキャラには：

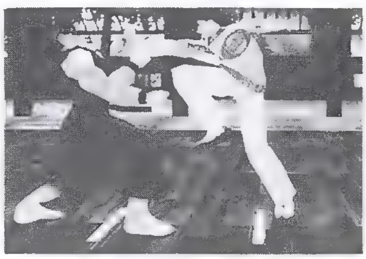


落撃掌を返されてしまう

しかし、逆に考えれば穿陰掌で止めて、相手が返し技を出してきたら、そのモーション中に投げてしまうということも考えられるはずだ。

投げが成立するならば、登山翻車脚→前掃腿というような、さらに威力のある連続攻撃をお見舞いすることができるわけだ。

これは擺下尖転からの確定技が2択攻撃になっただけなので、返されてしまうからといってあまり気にすることはない。始めに落撃掌を出していき、それを返されるようであれば穿陰掌で止めてからの投げを考えても遅くはないだろう。



穿陰掌で止めて、



返し技のスキに反撃だ

次に縦跳穿掌だが、これは必ずヒットするだけでなく、追い打ちで前掃腿が入るという一連の連続攻撃だ。

なかなかお徳なのだが、相手に与えるダメージがあまりにも少ないので、これを入れれば相手が死ぬとき以外はあまり狙わなくてもいいだろう。一応、超安定したコンボといえる。

最後に盤肘だが、これはこ

こから他の技につなげることができないため、いまいち使い方が見えてこない連携だ。他の連携が有効なので使うこともないのだが、あえて使うのであれば、擺下尖転のあとに盤肘連環手（➡PP）を出せばヒットすることが多い。これは盤肘がヒットしても、次の穿疾歩がくる前に避けられてしまうので、連続攻撃にはならないが、意外とヒットしてくれる。また、盤肘で止めて投げにいくことによって、2択攻撃を仕掛けることができるのだ。

もし箭疾歩がヒットしたのならば、前掃腿の追い打ちは忘れないように入れておこう。



箭疾歩がヒットしたら、



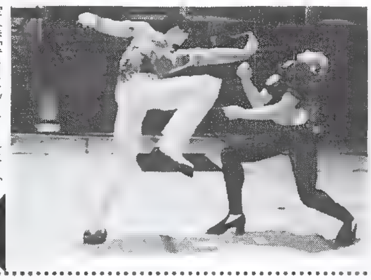
前掃腿を忘れずに。

（穿陰掌を使った連携）

技の攻撃発生時間が短く、相手の動きを止めるのには非常に役立つ穿陰掌だが、この技を使った有効な連携を紹介しよう。

穿陰掌は、硬化時間も非常に短く、相手にガードされても反撃をくらうことはない。この要素を利用して、穿陰掌をヒットさせたあとに、投げにいくというものだ。

穿陰掌↓投げという連携はかなり速い攻撃で、相手が少しでも固まっていれば、まず間違いなく投げることができるぐらい速い。また、この穿陰掌がカウンターでヒットしていたときにはさらに相手は返しづらく、投げを容易に入れることができるのだ。



穿陰掌をヒットさせて、



投げを狙う。

この連携を返すには、相手は迷いなしに立ちPなどで割り込んでくるか、投げ抜けを狙うしかない。そこで、穿陰掌のあとにしゃがみダッシュをすることによって2択攻撃をかけることができる。

しゃがみダッシュをしてからは、相手が打撃で反撃してくるようであれば疾歩昇穿手（⬇⇨P）で相手を浮かせるのもいいし、投げ抜けをしてきた相手には、そのあとにゆっくり登山翻車脚などの投げを入れてもいい。

この連携は、出来るかぎり穿陰掌をヒットさせてから仕掛けるのが望ましい。

よって、穿陰掌を単発で出すのではなく勾手連捶（PP）↓穿陰掌などというようにもっていくのが良い。こうすれば穿陰掌がヒットするし、他の連携にも派生しやすい。

いきなり穿陰掌を出すときは、やはり相手の技に割り込む時に使うのがいいだろう。

（しゃがみダッシュから・・）

VF2の時代で重要であったしゃがみダッシュだが、VF3の世界においても相変わらず重要な役割をはたす。

相手をよろめかしたあとに、何をしようかという問題があるが、大体は投げにいくのがオーソドックスな選択だ。

だが、ここでしゃがみダッシュを使うことによって、相手に2択攻撃を仕掛けることができるのだ。

よろめいたところにしゃがみダッシュで近寄ると、相手は投げ抜けを入れるか、よろけ回復をして打撃で反撃するかの選択に迫られる。

リオン側としては、その2つの選択を見てから行動することができるというわけだ。

打撃でとにかくあばれる相手には、しゃがみダッシュからの疾歩昇穿掌で浮かして空中コンボでいいし、投げ抜けをしてきた相手には、そのスカりモーション中に投げてやればいい。

どの形になっても、リオン側の有利に進めることが重要なのだ。



しゃがみダッシュで近寄り、投げか、



打撃の2択を迫ろう。

リオン対戦要綱

LION

リオン実戦知識

己を知ることが重要だ

移動技を知ろう

前作では、舜帝とリオンにしかなかった移動技、今回はエスケープの追加により全キャラが移動可能になったわけだが、VF3でも前作の移動技は固有技として存在する。

リオンは斜め前に移動する斜前歩と、斜め後ろに移動する斜後歩があるわけだが、この移動技とエスケープを使って、特殊な動きができるので紹介していこうとおもう。

前作はGボタンを使って移動していたのだが、VF3での移動技はコマンドが変わり、斜前歩が⇗Eで斜後歩が⇙Eというようになった。

意外とコマンドが難しく、間違って⇧Eに入力してしまい、ただのエスケープになってしまうことが多い。そこで、ボタンよりも少しレバーを速めに入力することで解消することができるはずだ。



ジャンプしてしまう人は、レバーを早めにしよう。

移動技とエスケープ

次に紹介する連携は連続したレバー操作になるので、移動技はしっかり出せるようにしておこう。

エスケープという行動は、基本的に連続しておこなうことが出来ないようになっているが、リオンならば移動技とエスケープを組み合わせることによって、連続した移動が可能となる。

2段階の移動ができることによって、その分相手の技をかわしやすくなったり、側面を取りやすくなったりもする。

しかし、この2段階の移動をするためには、注意しなくてはならないことがある。

それは、斜前歩→エスケープという移動は可能なのだが、エスケープ→斜前歩という連携はできないということ。つまり、エスケープのあとには、斜前歩ができないということだ。

また、移動した時点で相手との位置が入れ替わってしまった場合は、そのあとに出そうとする攻撃コマンドが逆になってしまうということだ。

たとえば、斜前歩→エスケープ→穿弓腿というような連携を出したときに、相手との位置が入れ替わったことにより、穿弓腿がミドルキックになってしまうという状況があるので、攻撃をするときには注意したい。

エスケープは上段回し蹴りなどをかわせないが、斜前歩であれば中段攻撃と上段攻撃を全てかわすことができるので、うまく使えばかなり有効な技となる。



斜前歩のあとに、



エスケープが可能。

起き上がり攻撃をかわす

VF3では非常に避けにくくなった起き上がり攻撃だが、リオンは斜前歩を使うことによってかわすことができるのだ。

まずは、ダウンしている相手に密着して起き上がり中段蹴りを出すのを祈る。そして相手が起き上がり蹴りを出すときに斜前歩をすれば、必ずかわすことができるのだ。

これは、全キャラの起き上がり中段蹴りをかわすことができるので、試してみてほしい。

しかし、タイミングが非常に難しい上に、相手が起き上がり蹴りにディレイをかけてきたらまずタイミングがあわないので、100%かわすことができるとはいいきれない。また起き上がり蹴りをガードしてしまえば反撃が確定なので、無理にやる必要はないのだが、できるということだけは覚えておいてほしい。



斜前歩でかわしたら、投げを狙おう。

特殊な移動

最初に紹介した斜前歩とエスケープを組み合わせる移動法をさらにアレンジを加えた方法を紹介しよう。

始めにエスケープのあとに斜前歩はできないと書いたが、それは自分が前を向いたときの状態であり、自分が後ろを向いた状態であれば、エスケープのあとに斜前歩が可能なのだ。

これを使い、エスケープ→斜前歩→エスケープというように3段階の移動をすることができるようになる。

3段階の移動をすれば、相手の背後に回れるくらいの移動をするので、うまくいけば背後投げをすることも可能だ。

背後投げを狙えとはいわないが、トリッキーな動きで相手を翻弄するぐらいはできるのでうまく攻撃連携に組み込めばおもしろくなる。



相手に背を向けた状態から、エスケープをして、



斜前歩、



さらに、エスケープか可能。

（八の字の活用法）

VFシリーズ特有の足位置であるが、リオンは低い姿勢で足を大きく前に出しているのでいろいろな活用法がある。このリオンならではの、八の字を使った特殊な方法を紹介しよう。

足が八の字の状態のときにレバーを前か後ろに入れることによって、足の位置を正常に戻すことができる。これを利用して、相手の技をかわしてしまおうというものだ。

八の字の状態でレバーを斜め後ろに入れることによって、前足を後ろに引くので、相手との距離を半歩だけ空けることができる。この少し離れる動作を使って相手のニーキックやヒジなどの技をスカすのだ。

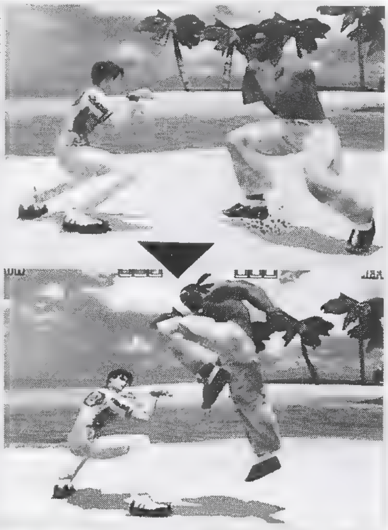
実戦ではどんな感じで使うのかというと、足位置が正常のときに足位置が変わる技を出す。幸いにも、足位置が変わる技の多いリオンは何でもいいのだが、弾腿（⇙K）や疾歩昇穿手（⬇⇨P）などが望ましい。以上のような技をノーマルヒットもしくはガードさせたあとに、レバーを斜め後ろ下に入れるのだ。

ここで相手が肘や膝などの技で割り込んできた場合に相手の攻撃をスカすことができるというわけ。

この戦法はヒザでよく割り込もうとするウルフやジェフリーにかなり有効であり、ヒザをスカして投げなどの反撃が期待できる。またジャッキーなどは、エルボースピンキックでよく割り込んでくるが、この戦法を使えばエルボーをスカして、スピンキックをしゃがんで避けるというようにナチュラルに相手の攻撃をかわすことができるのだ。

しかし、ここで紹介した戦法はあくまで肘や膝の攻撃について有効なだけであって、すべての中段攻撃をかわす訳ではないので注意してほしい。

慣れるまで多少の練習は必要だが、慣れてしまえば全キャラはもとより、特にウルフやジェフリーには有利に戦えることは間違いないのでぜひ覚えておいてほしい。



足位置の変わるミドルを出したあとに、レバー斜め後ろ下入力で足位置を変えると、ヒザをスカせるのだ。

リオン対戦基礎

LION エスケープ講座

エスケープを有効に

（エスケープのしどころ）

ただエスケープをするのは誰でもできることなのだが、どのようにしてエスケープをするのが有効なのかは、なかなか難しいものだ。

どの技のあとにエスケープをすればいいのかというのは、肘や下Pのあとに出すのが基本であり、全キャラ共通のことなので、いろいろな場所でエスケープして研究することをオススメする。

エスケープは、自分が攻めているときに、相手の技を誘いつつエスケープでかわすものと、相手に攻撃されているときに攻撃を避けるためにエスケープを使うもの、という2種類が基本となる。

自分が攻めているときにエスケープをするのはそんなに難しくはなく、硬直やスキの少ない技のあとなどに出していけば、相手の動きをかわして攻撃などといった連携が可能となる。しかし、相手が猛ラッシュをしてきたときにかわすためのエスケープは非常に難しく、各キャラの攻撃連携を覚えていないかぎりまず不可能といえるだろう。

そのためにも全てのキャラとまんべんなく対戦することが重要となる。

その他にエスケープをしたあとにリオンは何をすればいいのかというのを次に紹介していこう。

（エスケープの後に…）

エスケープをしたあとに何をすればいいのか悩むところだが、どうすれば実戦的な動きができるのかを紹介していこう。

エスケープ後に有効な連携技は・・・

- **●盤肘**
- **●投げ**
- **●下段攻撃**
- **●浮かせ技**
- **●しゃがみダッシュ**

などが挙げられる。

盤肘、投げ、下段攻撃はエスケープをしたあとの上段、中段、下段というように3つの選択をすることができる。

投げは、相手の技をかわしたときなどにかなり有効で、相手の技によっては自動的に側面投げになることが多い。

中段攻撃は肘を出すのが基本。エスケープ後の肘は相手をよろかせやすいので、そのあとの2択攻撃に迫ろう。

下段攻撃を出すのであれば、迷わず穿弓腿だ。



エスケープ後の

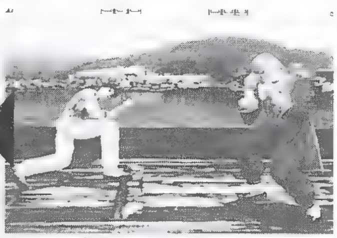


盤肘は基本。

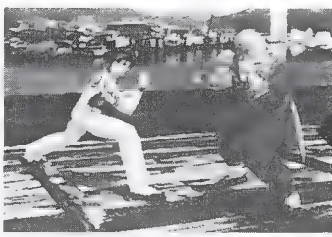
この3つの要素は決め打ちでOKなので比較的簡単な方だ。また、同じく相手の技をかわしたときには、後蹴腿（⇦⇦K）からの空中コンボを狙ってみるのもいい。

最後にエスケープからのしゃがみダッシュだが、これはエスケープ中にレバーを⇙⇙と入力し、しゃがみダッシュをすることによって、エスケープの移動をキャンセルできることを利用した連携だ。

エスケープで移動して、しゃがみダッシュで近寄れば、そこから投げか浮かし技の2択攻撃を迫ることができる。このとき、相手が肘などの中段攻撃を出してきたらくらってしまうが、恐れずにこの連携を試してほしい。



エスケープを、



しゃがみダッシュでキャンセルする。

エスケープ後のしゃがみダッシュを見せると相手は硬直しがちなので、投げなどが決まりやすいのだ。

エスケープ後の行動はこれだけというわけではないので、いろいろと自分なりに研究してみてほしい。

リオン対戦基礎

LION

特殊な起き攻め

起き攻めをしよう

（リオンらしい起き攻め）

VFシリーズでは超重要な起き上がりの攻防だが、ここを攻めることによってかなり有利に攻撃を展開することができる。その起き攻めをリオンならではの方法で紹介していこう。

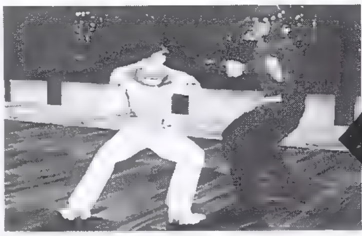
（起き蹴りをかわす方法）

先程、斜前歩を使って起き蹴りをかわす方法を紹介したが、その方法だと中段起き蹴りしかかわすことはできなかったが、ここで紹介する方法は下段起き蹴りをかわすこともできるのだ。

リオンは相手の下段起き蹴りをガードしても、確実に反撃が可能な技は下Pぐらいで、固有技では反撃することができないのが現状だ。



起き下段蹴りをガードして、



肘で反撃しても、相手にガードされてしまう。

下段蹴り起きをガードしてから疾歩昇穿手を出しても相手は浮かないし、下Pから⇦⇦⇨P入力で盤肘を出しても相手のガードが間に合う。

そこで、ガードするのではなく、かわしてから反撃をするのだ。

その方法とは、まず相手を倒したときに、自分が相手に密着している状況をつくることから始まる。その状況は、七星天分肘（⇦P＋G）で相手を倒してからがやりやすいのでオススメだ。

その後、相手を倒したら、すぐさま穿掌背転（⇦⇦P）で相手に背を向けた状態にし、相手から離れるように1回クイックステップをする。

そこで、相手が起き上がり蹴りを出して来たときに素早く反応して、リオンが足を開いている方向にエスケープをすれば、中段と下段蹴りをかわすことができるのだ。

しかも背後からのエスケープは相手の方に近寄りながら移動するため、蹴りをかわしながら攻撃射程範囲に入ることができる。

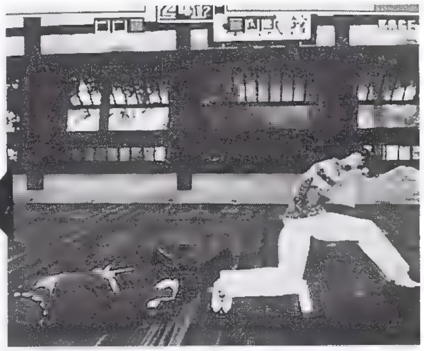
また、下段蹴りをかわしたら肘などの中段で攻撃すれば相手をよろめかすことができるので、一方的に有利となる。



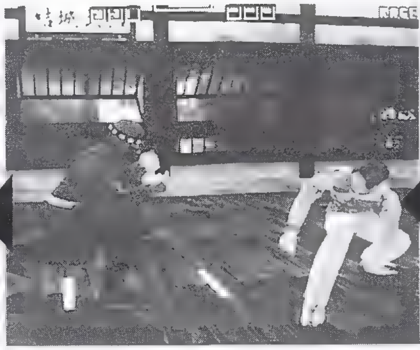
まずは七星天分肘で倒す。



その後すかさず穿掌背転（⇦⇦P）で背を向ける。



1回分のクイックステップで距離をとり、



相手の起き蹴りにあわせてエスケープ。



うまくかわしたら、盤肘で反撃だ。

相手が横転起き上がり蹴りを出してきたときも、エスケープするタイミングをずらしてやることによって起き蹴りをかわすことができるので安心してほしい。もし相手が起き蹴りを出さなかったり、前転起き上がりをしてきた場合は、後ろを向いているので走って相手から離れてやれば問題はない。

この方法を実行する場合、注意しなくてはならないことがいくつかある。

1つは、背後状態で相手から距離を取るために、1回クイックステップするときに速めにクイックステップしてしまうと、エスケープのときに起き蹴りをくらってしまうことがある。1回クイックのときにはなるべく引き付けてクイックステップをしてからエスケープをするように心掛けよう。

2つ目は鷹嵐には通用しないということ。さらに、アキラが相手のときには、普通のエスケープで起き蹴りをかわすことができるので、あえて今説明してきた方法を使う必要はないだろう。

3つ目は、この方法は相手に背後を向けてからやらないと機能してくれない。試しに正面を向いた状態で同じことをしても、エスケープの時点で起き蹴りをかわすことは絶対にできない。

以上のようなことを注意すれば問題なく使うことができるはずだ。

しかし、この戦法だけ使っていたのでは相手にも読まれてしまい、起き蹴りを出してくれなくなるので、普通の起き攻めとうまく組み合わせるのが大切だ。

寸止めを
有効に使っていこう。

…ってゆうか連突どすえ

アオイ―AOI

アオイ対戦基礎

担当：借金

激しく動く

相手の攻撃を潰しつつ攻めに転じる連突絡みの攻め、また寸止めを使った攻防といった動の部分を組み立ててみよう。

まず忘れてはならないのが、Pのリーチの短さ。肘ガード後等の有利な部分でさえ立ち状態の相手にすかることがあるため実はPが使いづらいのである。

それでも相手の攻撃を止める役割としてはPがもっとも信頼できるため使っていくことになるわけだ。そこでそのPからの攻撃もうまくこなしていこう。

Pがヒットしたときは、3発（PPP）連続ヒットになるので、連突小太刀と連突草薙だけで2択を仕掛けてもいい。

連突小太刀にいくときは思い切りの良さが重要。

相手が草薙を警戒してしゃがみガードをしたときの連突小太刀は、ダメージはないがよろけさせることができるので、その場からの投げやダッシュしゃがみ⇨P＋Gの合気投げなど、投げ重視で攻める。

相手が技を出して連突小太刀がカウンターヒットしたときなら、空勢瓦突蹴り（⇩⇧P）がヒットするのでダメージを稼ごう。

連突草薙を使うときは、思い切りの良さが必要。一気に出し切ろう。

相手が寸止めを警戒しているときは、草薙をやめるタイミングに技や投げを置いてくるが、見てから判断すると出の遅い技では間に合わないはず。だからたまに連突草薙の寸止めも見せていこう。寸止めを使うときは相手のガード状態が立ちなのかしゃがみなのかだけは最低限見極め、投げと下段投げで攻めればいい。

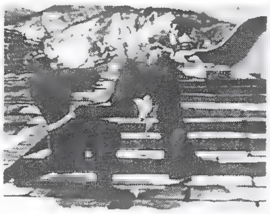
寸止めからまた中段肘当など打撃に戻る連携もあるが、コレが決まっている相手には投げも決まるはずだ。

PPPをヒットさせた後に草薙はディレイで打つことも可能、反撃しようとした相手の出鼻を挫くことができるぞ。

この連突からの攻めは、基本的に連突小太刀と草薙の2つだけで充分。これに投げ狙いの連突絹車3発目寸止めをときどき混ぜていこう。



連突がヒットした後は思い切りの良さが必要。



小太刀でよろけたら投げ。ダウンを奪ったら瓦突蹴りを優先。



絹車の3発目を寸止めにして投げを狙うのも非常に有効な手段。



草薙も思い切りよく。たまに寸止めを混ぜて惑わそう。

単発の攻め

連突からの攻めが分かったところで、打撃のメインを解説していこう。意外？にも葵の攻めは単発が主体だ。

ラウンド開始時くらいの中距離から攻めるときは、横打が使える。

横打はガードされると投げをくらうが、横周肘当てに移行できるため相手にも投げという選択肢はほとんどない。

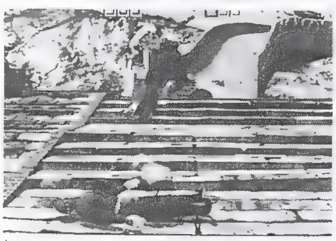
相手がしゃがみガードをしていたときの横打はダメージなしのよろけ技、最速で横周肘当てにつなげればヒットする。が、よろけたのを確認してから2発目を出した場合、回復してのガードが間に合うため実用的とはいえない。こういった局面は回復を読んでの投げで攻めていこう。

横打がヒットしたとき、Pなどダメージの低い技にカウンターヒットしたら横周肘当ては連続技になるが、横打で技をやめるとその後有利といえる訳ではないのでエスケープや草薙から攻めていこう。

ローキックや中段蹴りなどダメージの高い技にカウンターヒットしたときは相手がダウンするので横周肘当て↓空勢瓦突蹴りと体力を奪っていこう。



カウンターヒット！葵の跳躍力の見せ所！

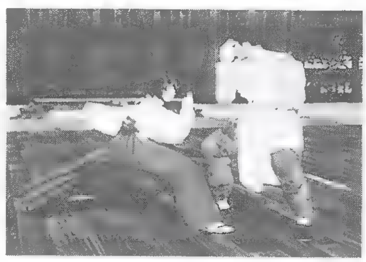


仰天！こんなに高く跳んでます。

そして横打をガードされてしまったときは、いさぎよくガードするか、当て身投げ抜けを使い、読みで勝負しよう。

相手の技をガードした後など、近距離で攻めに転じるときは、中段肘当と浮桜が主力。

中段肘当も横打同様、しゃがみガードには、相手をよろけさせる効果しかないので、よろけさせたときは投げ主体で攻めていこう。



よろめいたら、ダッシュしゃがみからの投げが主体。

浮桜がヒットしたときは、空勢駒手刀や空勢瓦突蹴りで追い打ちできるのでダメージを稼ぎつつ起き攻めに移行しよう。また相手より高い位置にいるときは、アンジュレーションの関係で空勢駒手刀が届かなくなることがあるのでこのときはダメージの高い空勢瓦突蹴りだけでいい。

近距離では中段肘当、浮桜といったこれらの攻撃をより生かすために、草薙を混ぜて使っていこう。

中段肘当や浮桜がガードされたときは、反撃は受けないが不利な状態。基本は立ちガードか投げを読んでの打撃、たまに当て身を混ぜるといったところ。

だが葵の特性として、攻撃が当たりづらいというものがあるため、ここにしゃがみさがりという戦法が加わる。

しゃがみさがりとは、ガードを入れずに後ろ斜め下にレ

アオイ対戦基礎

AOI

勝負をかける鳳凰と踵切り

しゃがみ下がりがキモ！

バーを入れる行動で、ガードをしないために葵が後ろにさがりながらしゃがむためこう呼んでいる技。

このしゃがみさがりを使うことで中段肘当や浮桜の後に、相手の肘や膝をすかすことができる。例えばジャッキーやカゲの肘ならハの字のときにすかすことができ、サラやアキラのは足位置に関係なくすかすことができるのだ。そのためかなり便利だが、もちろんリーチの長い中段蹴りなどはくらってしまうし、ショートショルダーや馬歩衝靠といった技も届くので相手を選んで使用頻度を変えることが必要だ。

そしてこのしゃがみさがりもガードされた後の選択肢に混ぜていこう。


中段肘当をガードされた後などに使っていくと効果的。

（勝負をかける単発技）

相手の攻撃にうまくエスケープが決まったときは、横投げを決めて確実にダメージを取っていく。だがただエスケープしただけの場合は確定する技がないため投げと打撃をうまく使い分ける必要がある。

このようにエスケープをした後など、自分がかなり有利に戦える局面では一気にダメージを奪える攻めも展開したい。そこで使う技が鳳凰手と踵切りだ。

鳳凰手は中段攻撃で、技の発生が遅い代わりにヒットすると相手を強制的にしゃがませることができる技。

踵切りは姿勢こそ高いが下段攻撃。ただしガードされたときとノーマルヒットしたときは相手の投げが確定（ヒット後は投げ間合い外であることが多いのでそれほど心配しなくてよい）してしまうためカウンターヒットを狙う必要がある。

鳳凰手を当てたときは、相手が回復しようとしたりガードすると下段投げが決まる。そして相手があがいた場合は当然投げは決まらないが葵の方が早く動けるので、様々な手段を使うことによりダメージを稼ぐチャンスが訪れる。

もっとも安全に攻めれるのはダッシュしゃがみからで、相手のエスケープに対応できるのが強み。

ダッシュしゃがみで近寄ったときに相手がしゃがんでいたら手極め倒身を決めよう。相手が立ちガードやエスケープ、Pといった行動の時にもぐったときには投げだ。また肘を出されるとよろけて終わり。

鳳凰手をくらったときにガードがなく、必ず動く相手には黙らせる意味でも草薙を使おう。草薙を使うことで手極め倒身やダッシュしゃがみも使いやすくなるはずだ。

鳳凰手ヒットからの行動

相手の行動＼葵の手段	エスケープ	エスケープ	立ちP	肘	下P
手極め倒身	×	○	×	×	×
鳳凰手	×	△	×	×	○
踵切り	△	△	×	◎	◎
ダッシュしゃがみ	○	△	○	×	△
草薙	○	×	○	○	○


エスケープだろうと、回復だろうと対応可能。

根本に戻るが、鳳凰手は出るまでが遅く、またガードされると不利になるため相手と五分の状態では決まりにくい技。先に述べたがエスケープ後など視覚的にでもいいから有利な状態を作ったときに使おう。それでもガードされたときは、しゃがみさがりや連突からの攻めを使って不利な状態を回避しよう。

続いて踵切り。下段技だが、姿勢が高いためPに潰されるという欠点を持っている。だが逆に姿勢が高いために下段攻撃と思われずに決まりやすいという長所もある。

踵切りを使う狙いはズバリカウンターヒット後の追い打ちだ。

Pや肘といった比較的ダメージのない技にカウンターで当たったときは相手がダウンしないため投げが確定する。

前述した鳳凰手を当てた後に肘や下Pで返してくるのを読んだのなら踵切りがもっとダメージを取れるだろう。

そしてそれ以上の攻撃、中段蹴りや膝、ローキックとい

投げを使い分ける

葵の投げ技の中で、1コマンドで出すことのできる投げは、

- ●小当　ダメージ40
- ●木の葉落とし　ダメージ50
- ●半月巴　ダメージ45
- ●六段帯取り　ダメージ50

の4つ。そして小当と半月巴は投げ抜けされると相手の投げが確定してしまうという問題を抱えている技。ダメージも考慮していくと使える投げは限られてきてしまう。

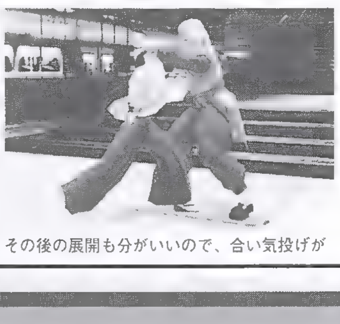
そして投げが決まった後にダウン投げが確定する技は、

- ●合い気投げ　ダメージ50
- ●海老折り　総合ダメージ75

の2つで、投げコンボを抜けられることを考えると、合い気投げが実は最も攻撃力があることがわかる。

よって主力となる投げが合い気投げといえるのである。とはいえ、脇絡み、蝶絡みからの投げが使えないか、というとそうでもない。

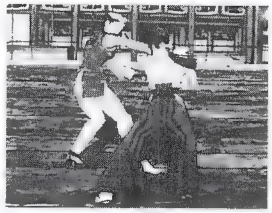
2段目を上で決める糸巻きルートを葵が好んで使い始めたため、相手も上を抜けるコマンドを使い始めている。そのためようやく投げコンボを2択っぽく使えるようになったといえるだろう。


その後の展開も分がいいので、合い気投げが

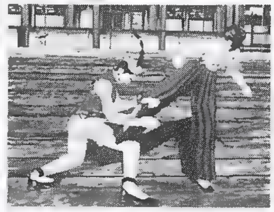
Aoi

アオイ 実戦知識1

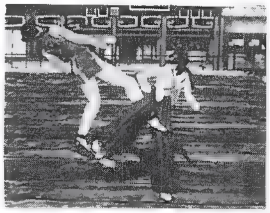
切り札は草薙



倒れないなら立ち投げが確定するので1フレーム投げを決める。



踵切りがカウンターヒットしたときは使い分け。



ダウンした時は空勢瓦突蹴りを決めて起き攻めだ。

った攻撃にヒットさせたなら相手はダウンするので、空勢瓦突蹴りで追い打ちしよう。

この2つの単発技が勝負をかけるときに使う技だ。

当て身はいつ使うのか?

相手の攻撃をつかんだりかわしたりして、そのまま攻撃に転じる返し技。通称当て身が葵には存在する。

当て身は上・中・下の3方向でコマンド変える必要があり、また取れない技もあるうえ、失敗モーションは隙だらけ、決まってもダメージがほとんどないため普通に対戦している限りはいらない技。

だが相手の行動を制限させたり流れを変えることができるのでできれば使っていきたい。

もっとも効果的な使い方は、投げが確定してしまう技をガードされた後。投げ抜けを入れる前に当て身コマンドも入れておこう。これで読みの当たった打撃を当て身で返し、投げは抜けてくれる当て身投げ抜けの完成だ。ただし読み負けた技はすべてくらうのであくまで投げがくると読んだときの保険として使おう。

そのほかの使い方は、相手の行動が読めているときくらい。注意点として、当て身の入力をする際、相手の技よりも先にコマンドが完成されていると、たとえ方向が合っていても取ることができない。

草薙が切り札

出の速い下段攻撃、草薙。リーチが長く姿勢が低くなるためほとんどの攻撃をすかしつつ決めることができる。加えてエスケープにも対応できるのでまさに切り札といった感が強い。

ラウンド開始に横打が使えると書いたが、エスケープや攻撃してくると思ったなら迷わず草薙でもいい。

使いどころはたくさんあるが、基本は有利になったときの打撃の2択だろう。

草薙を寸止めしての攻めも展開していけるので、草薙をガードしそうなときにはたまに草薙を寸止めして下段投げなどで攻めていこう。そして草薙がヒットしたならば…

メインはここからである。

起き攻めをする

投げた後、攻撃を当てた後は常にダウンが伴う。そしてここで起き上がりを攻める起き攻めに移行していくわけだが、この起き攻めがうまくいくかどうかで勝負が7割方決まるといっても過言ではない。

徐々にレベルが上がっていくのでまずは基本を抑えよう。

起き上がりの基本は、まず相手が蹴りを出すかどうかの読みから始まる。

そして相手が蹴りを出さずに起き上がると読んだなら、浮桜や横打、草薙といった技を重ねにいこう。

うまくヒットしたならそこからの連続技などを決めたのち、再び起き攻めに、ガードされたときは通常の不利な状態の攻防をおこなおう。打撃を重ねるだけでなく起き上がりに相手を投げるといった行動もある。

次に相手が蹴り起きをしてくると読んだならそれに応じた対処をする必要がある。

上蹴りがくると読んだなら立ちガードが基本。草薙で蹴りをすかすという方法もあるがガードでいい。

うまくガードさえしてしまえば投げが確定するので、合気投げを主体に投げを決めよう。

下蹴りがくると読んだときは、しゃがみガードと小J攻撃。ガードしたときは下段投げが決まるが、1つしかないので容易に投げ抜けられる。草薙や浮桜といった打撃を主体に攻め、たまに下段投げを狙おう。

小J攻撃を使ったときは、すかったら下段投げ、ヒットしたら立ち投げと使い分けていこう。

もし読み負けて上蹴りをくらってもダウンするだけなのでいうほどリスクもないはずだ。

起き攻めを極める

基本を抑えたら起き攻めを極めてみよう。特殊な技を使うことでより楽に展開させることができるぞ。

まずは相手の心理を読むところに戻る。

蹴りを出さずに起きると思ったなら先述したとおり技を重ねるなどして攻めていく。ここまでは変わらない。

そして相手が蹴り起きをしてくると読んだときがここのメイン。

密着まで近寄り、タイミングを合わせ相手の蹴り起きを潰すつもりで横踵蹴り(斜K+E)を使ってみよう。

すると横踵蹴りで軸のずれた葵の背中に起き蹴りがヒットしてしまうが、強制的に振り向かされるため相手の起き蹴り硬直に投げを決めることができるのである。

この技は上蹴り、下蹴り両方に使えるので上蹴りには立ち投げ、下蹴りには下段投げが確定する。だが下蹴りを背中でくらうためには八の字である必要があるので、八の字のときに重点的に狙っていこう。

また起き蹴りをくらうとKOしてしまう体力では使えないので注意しよう。

下段当て身変則入力法

葵の下段当て身は、相手が下Pやローキックを出した時にはダメージありの返し技になり、草薙に代表される回転系の技には、いなし技として活躍してくれる。

下段当て身の入力は⇩と同時にP+Kを押すのが一般的であるが、実はしゃがみ状態ならP+Kを押すだけでも出すことができるのだ。

この時、レバーの方向は⇩でなくてもいいので前や後ろに歩きながら下Pを当て身することもできるぞ。

下段当て身の入力を失敗することもないので便利だが、1つだけ落とし穴があるのだ。

なんとこのレバー⇩入れっぱなし入力の下段当て身は、下Pやローキックを返すことはできるが、回転技をいなすことはできないのだ。

わざわざ区別されてるなんて…狙って作ったのかな?



この入力ならダッシュしゃがみ中も当て身可能。

アオイ対戦基礎

AOI

アオイ 実戦知識2

相手の起き上がり蹴りをスカす


ハの字のときに蹴り起きを読んだら横踵蹴りを合わせる。


起き蹴りをくらってしまうがこの直後に葵の投げが確定する。

草薙後の起き攻め

草薙をヒットさせた後は、今までに説明した起き攻めに加えて、

・相手が横に倒れる
・軸が微妙にずれている

ためにさらにいろいろな行動を起こすことができる。

まずは背後を取っての攻め。相手が横になるので雲蹴りで跳び越しての起き攻めが可能。相手がすぐに起き上がった場合は、蹴り起きを出しても反対方向に出るので安全に攻めることが可能。

葵も背中を向けているのでエスケープを使い正面を向いてからさらにダッシュしゃがみで近寄ったりして攻めていくといい。距離によってはこれで投げ間合いまで入ることができる。

そして雲蹴り後の蹴り起きが反対に出てしまうのは、

・葵がくぐってから起き上がる

ことで防ぐことができる。そのため相手が起き上がるのを少し待つとちゃんと葵側に蹴りがくる。

これを読んだときや相手がぼーっとしているようなら、草薙→ダウン投げを狙っていこう。

これで一応2択っぽく攻めていくことができるぞ。

この雲蹴りを使った裏回りは、合気投げ→枝砕きのあとにも狙うことができる。狙い目は枝砕き後の縦手刀の抜け方向を知っている相手。簡単に後ろを取れるぞ。

続いて雲蹴りを使わずに表から攻める場合。

草薙をヒットさせた後は基本の起き攻めのほかに蹴り起きをすかすという選択肢が加わる。

これは相手との軸が微妙にずれているため起こる現象で、相手の蹴りが出る方向に逆らわずにエスケープすると蹴り起きをすかすことができるのだ。

ただしこれは相手の蹴り起きがどちらから出るか知らないと使えないのでこの後の表を参考にして対戦に役立てて欲しい。

この蹴り起きをすかす起き攻めと先ほど紹介した横踵蹴りを使ってのくらい投げは新しい葵流の起き攻め。ものにして対戦を楽しめるようになろう。

起き蹴りスカし表

アキラ	蹴りの出る方向	避ける方向
その場K	手前	E
その場⇩K	前	〃
Kディレイ	手前	〃
⇩Kディレイ	〃	〃
横転K	〃	〃
横転⇩K	〃	〃
横転Kディレイ	〃	〃
横転⇩Kディレイ	〃	〃

ジャッキー	蹴りの出る方向	避ける方向
その場K	奥	⇩E
その場⇩K	〃	〃
Kディレイ	〃	〃
⇩Kディレイ	〃	〃
横転K	〃	〃
横転⇩K	〃	〃
横転Kディレイ	〃	〃
横転⇩Kディレイ	〃	〃

ジェフリー	蹴りの出る方向	避ける方向
その場K	手前	両
その場⇩K	奥	⇩E
Kディレイ	〃	〃
⇩Kディレイ	〃	〃
横転K	〃	〃
横転⇩K	〃	〃
横転Kディレイ	〃	〃
横転⇩Kディレイ	〃	〃

パイ	蹴りの出る方向	避ける方向
その場K	手前	E
その場⇩K	〃	〃
Kディレイ	奥	⇩E
⇩Kディレイ	〃	〃
横転K	〃	〃
横転⇩K	〃	〃
横転Kディレイ	〃	〃
横転⇩Kディレイ	〃	〃

サラ	蹴りの出る方向	避ける方向
その場K	奥	⇩E
その場⇩K	〃	〃
Kディレイ	〃	〃
⇩Kディレイ	〃	〃
横転K	〃	〃
横転⇩K	〃	〃
横転Kディレイ	手前	〃
横転⇩Kディレイ	〃	〃

カゲ	蹴りの出る方向	避ける方向
その場K	手前	両
その場⇩K	〃	E
Kディレイ	奥	⇩E
⇩Kディレイ	〃	〃
横転K	〃	〃
横転⇩K	〃	〃
横転Kディレイ	〃	〃
横転⇩Kディレイ	〃	〃

ラウ	蹴りの出る方向	避ける方向
その場K	手前	E
その場⇩K	〃	〃
Kディレイ	奥	⇩E
⇩Kディレイ	〃	〃
横転K	〃	〃
横転⇩K	〃	〃
横転Kディレイ	〃	〃
横転⇩Kディレイ	〃	〃

ウルフ	蹴りの出る方向	避ける方向
その場K	奥	⇩E
その場⇩K	両	両
Kディレイ	奥	⇩E
⇩Kディレイ	〃	〃
横転K	〃	〃
横転⇩K	〃	〃
横転Kディレイ	〃	〃
横転⇩Kディレイ	〃	〃

リオン	蹴りの出る方向	避ける方向
その場K	手前	両
その場⇩K	奥	×
Kディレイ	〃	⇩E
⇩Kディレイ	〃	〃
横転K	〃	〃
横転⇩K	〃	〃
横転Kディレイ	〃	〃
横転⇩Kディレイ	〃	〃

葵	蹴りの出る方向	避ける方向
その場K	奥	⇩E
その場⇩K	〃	×
Kディレイ	〃	⇩E
⇩Kディレイ	〃	〃
横転K	〃	〃
横転⇩K	〃	〃
横転Kディレイ	〃	〃
横転⇩Kディレイ	〃	〃

鷹嵐	蹴りの出る方向	避ける方向
その場K	手前	両
その場⇩K	〃	〃
Kディレイ	〃	〃
⇩Kディレイ	奥	⇩E
横転K	手前	両
横転⇩K	奥	×
横転Kディレイ	手前	両
横転⇩Kディレイ	奥	×

舜帝	蹴りの出る方向	避ける方向
その場K	奥	⇩E
その場⇩K	〃	×
Kディレイ	手前	⇩E
⇩Kディレイ	奥	〃
横転K	〃	〃
横転⇩K	〃	〃
横転Kディレイ	〃	〃
横転⇩Kディレイ	〃	〃

横綱、出番ですよ！

高威力中段技群使用法

鷹嵐—TAKAARASHI

対戦攻略鷹嵐

担当：アディオスToshi

使える中段技が揃っていて高威力の投げ技がある…。もしこれを基本性能と呼ぶならば、鷹嵐のそれは決して低くない。

ただ、その性能を充分に発揮できうる状況にもっていける能力については、最低を極めていると言わざるを得ないだろう。

もちろん、そういった状況に持っていけるかどうかは、どんなキャラでも個人のセンスに依るところが大きいので、まずは性能の大部分を占める高威力中段技の使いこなし方から説明していくことにしよう。

目指すは中間距離2択

高威力中段技とは、具体的には双手（突っ張り）、鬣龍、斬撃といったところか。とりあえず、これらは隙が大きく、出すこと自体がバクチとなり得る存在。人と相手によっては、封印してしまう場合もある。

が、そういったレベルでの戦いなら、他の中段技の隙も見逃されないはず。多用は禁物だが、ラウンド中1回はこれらのどれかを当てて、有利な展開にしておきたい。

そこで、これらを出す状況だが、突っ張りや中突っ張りで相手の動きを止めてから、というよりはリーチを生かして、中間距離（ラウンド開始直後ぐらいの間合い）で相手の技に合わせ、カウンターを取るようにして出す方がいいだろう。と言うか、そういった出し方をして意義があるのは、これらだけだ。

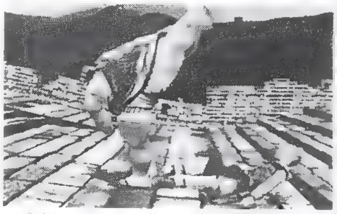
さて、そうやって出して潰されてしまうのはある程度仕方ないとして、安定してガードされてしまうのは、その距離から鷹嵐が出す技は中段と相手に悟られてしまっているから。よって、必要なのは下段技、露払い。この技がギリギリ届くぐらいの距離（中間よりは少し詰まる）をキープしておくことが、より望ましい。

つまり、その間合いでカウンターを取ることを目的としつつも、露払いと高威力中段技の2択を迫っていこうというわけだ。

諸手突っ張りのディレイフォロー

諸手突っ張りは、前述した中段技群の中で最も使いやすい。多用度は一番高くなるだろう。

双手で浮かすことができ、その後3発目まで入れば四股蹴りでの追い打ちが確定。カウンターをほとんど必要とせず、約1／3強の体力を奪るのは実にオイシイ。



四股蹴りで踏める。開幕などにも狙ってみよう。

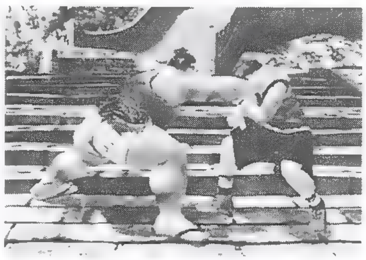


諸手突っ張りは、最後の3発目が入ることを条件に…。

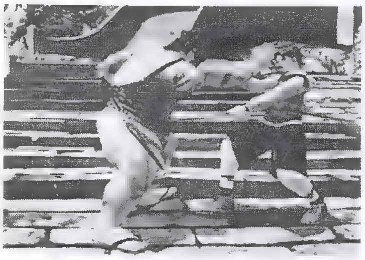
出し所としては、まさに中間距離が理想で、それより多少間合いが開くのは問題ナシ。逆に、狭くなってしまうと潰されやすいので注意。別に発生が遅いわけではないのだが（鷹嵐の中段技にしては）、どうも判定が弱いようだ。

ま、それはいいとして、一番の恐怖はガードされた後。はっきり言って何でも入る。それをある程度防ぐべく、ガードされそうならディレイを掛けよう。

2ヶ所掛ける部分があるが、効果的なのは双手と突っ張りの間。そこをガードされてしまったら、1発目の突っ張りと2発目の突っ張りの間に掛け、2発目がカウンターヒットしたら、思い切って投げ技を狙うといいぞ。



ガードされることも考えて、ディレイを掛ける。



3発目がカウンターヒットなら、投げ技が狙いやすくなる。

一応、こうやってディレイを掛けてしまうと、浮かせた場合に四股蹴りがはいらなくなり威力は落ちてしまうので、恐れずに様子を見て、出し切るほうと使い分けるのが大事。

とりあえず、軽量キャラには多少突っ張りの出が遅くとも全発入るから、多目にディレイを掛けていってもいいかも。

カウンター鬣龍の法

下Pから連携させず、中間距離で出していくのなら、鬣爪よりも鬣龍のほうが、僅かだが出も早く硬化時間も短いし、コマンドが簡単なので使いやすい。

この鬣龍の最大の利点…。今さら言うまでもないと思うが、カウンターを伴った際の圧倒的な破壊力だ。

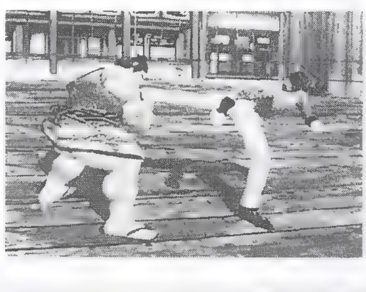
鬣龍は双手と違ってフォローが効かないので、中間距離で出すのは、まさに最終手段。

そこで、普段はどのように使っていけばカウンターを取りやすいかと言うと、ズバリ相手の連携の隙間。

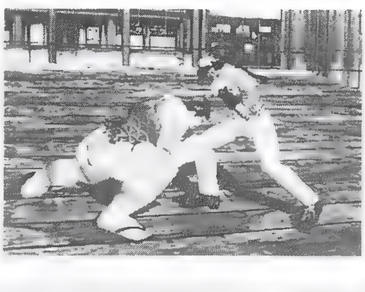
Pから某みたいに、接近戦での連携にはさすがに無理があるが、少し間合いが広がるもの、例えばミドルキックとか肘の後など、次にPを出してもすかる距離が狙い目。

もちろん、最初のミドルキックや肘をガードしていることが条件で、次に技を出してこなかったりエスケープする相手には、もろ差しや露払いを出していくようにする。

他に鬣龍は、投げ抜け防止に非常に役立ち、それがメインと言っても過言ではないだろう。



こういった少し間合いの離れる技のガード後…、

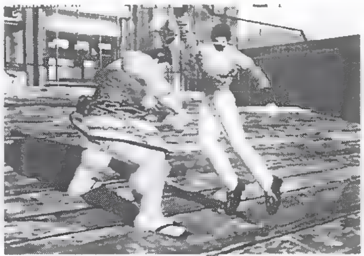


続けて手を出してくるようなら、ドカーンと1発！

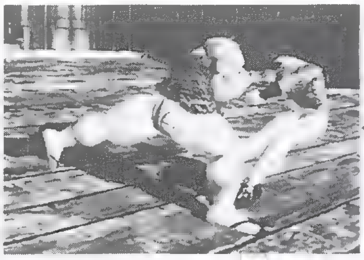
要するに相手の硬直の長い技をガード後、投げ技との2択に使用するのだ。

鷹嵐の最大ダメージの投げ技は合掌捻り。投げ技と言えば、とにかくこれを決めたい。特に体力がリードされている時は…。しかし、そんな時こそ相手は、合掌捻りの投げ抜けコマンドを入力しているもの。他の投げ技 キャッチ投げならいいが―を入れてもダメージは通常投げに毛が生えた程度。

そこに鬣龍。投げスカリポーズもカウンターが取れるため、合掌捻り以外の投げ技よりは高いダメージが期待でき



投げ技確定。合掌捻りが入れたい局面。



投げ抜けを入れてくるようなら、鬣龍

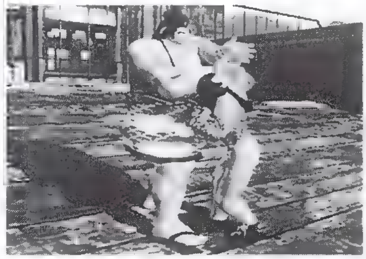
るぞ。

ヒット後の追い打ちは、ダメージを見てから決定。「減ったなぁ～」と思うときだけ、四股を入れるようにしよう。一応、MAXダメージ（70～80）なら、四股蹴りも入るけどね。

斬撃は遠距離使用

ガードされた後の隙は一番少ない（それでも投げが返し技として入る）斬撃だが、発生時間は最も遅い。だが、前に踏み込むため、リーチはある。

そこを利用して、相手が手



入れてなかったら、素直に…。読み負けていると最悪だが…。

を出してきそうなところに置いておくのが一般的な使い方。もちろん、間合いは限りなく遠距離に近い中間距離。起き上がりに重ねたりするのも悪くない。

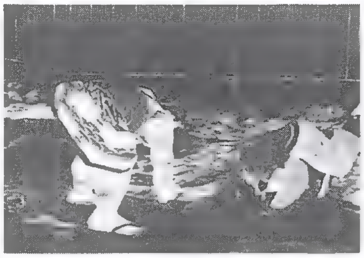
また細かいことだが、できれば出すときは足の組み合わせが、正位置であることがベスト。理由は連続技ページで書いてあるとおり、双手←四股のコンボが狙えるから。



確認できるかな？正位置かそうでないか。

そんなこと、いちいち確認できないという人は、空中では何も入れずに四股蹴り。壁等の影響で、相手が近くにダウンしてしまう場合は、跨いですかってしまうことだけに注意（その場合は四股）。

他に、個人的に半ばパターン化して出してしまいたい斬撃の出し所を紹介しておくと、瓦砕きがすかった後。間合いも開くし、相手が手を出したくなるところでもある。一度試してみてほしい。



瓦砕きかすかった後は、距離も開くし…。



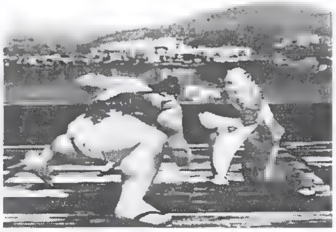
手も出したくなるので、一応、狙い目といえる。

行き着くところは…

冒頭でも書いたように、ここまで出てきた中段技は、カウンターを考えつつも、露払いとの2択を頭に入れていれば、そのヒット率は上がる。

露払いは、空中でない限り2発目まで連続で入ることはない。よって、反応のいい相手は、必ずと言っていいほどガードして返し技を入れてくることだろう。

そこで必要なのが1発止め。次に羆爪や樽砕きを連携させることだ。この2つのうち、樽砕きはなかなか反応できない好連携ではあるが、その際に当たる樽砕きはガード外しで終わってしまう可能性が大。逆に羆爪はヒットすれば文句はないが、反応されやすい。双手も潰されやすい上に、樽砕きと同様のことがいえる。



露払いを1発で止めて…。



羆爪を連携。当たれはラッキー。外れたら地獄。

結果、中段技を連携させるなら羆爪が、とりあえずは安定。これが反応されたり、的確な技で返す相手にはディレイが有効。

羆爪を当たってもらうよりもダメージは低くなるが、対応できる幅が広くなってヒット確率が飛躍的に上がること間違いなし。と、同時にガードされやすくもなるわけだ。ここで、相手がガードしてくれるようになればしめたもの。しゃがみ投げが決めやすくなるぞ。



1発目の露払い。少し様子を見て…。



立ったり、手を出してきそうならディレイで2発目。

露払い→鬣龍orしゃがみ投げ。このどちらかを決めれば、ダメージ的に申し分ない。もちろん、これらに比べて露払い2発でダウンさせる方がずっと楽。カウンターで1発目が入れば、どんな反応の良い相手でも虚を突かれ、2発目を食らいやすくなるはず。



しゃがみガードするなら、しゃがみ投げだ！



カウンターで1発目か入るなら、2発出し切れ。

「1発」は必要だ

長々とここまで書いてきたことは、言うなれば「どれだけ高い確率でバクチに勝つか」ということ。堅いゲーム展開を望む人にとっては、バカバカしく映るかもしれないが、ラウンド中1回はそれに勝つようにしないと対戦では勝利できない、というのが僕の個人的な最終結論なのである。

接近戦選択肢総合

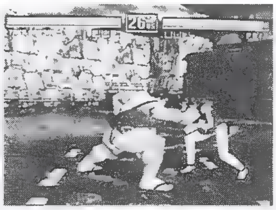
前章では、鷹嵐の象徴的部分をクローズアップした戦法を紹介したが、ここからはVFの基礎に沿った対戦攻略をお届けしよう。

(誰もが畏怖すべきもの)

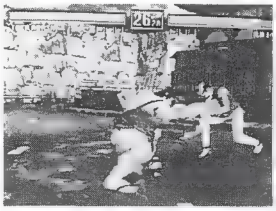
それは中突っ張り。御存知中段の張り手としてあるこの技は、発生こそ一般的な肘攻撃より遅いものの、連続して3発立て続けに撃てるところが大きな魅力。もちろん、1発目が入れば3発目まで連続技である。

また、この技は1発目と2発目の間に大きく、2発目と3発目の間には少しだけディレイが効く。

これらのことを踏まえた上で、もしこの技が他キャラの下Pや立ちP並に様々な局面で出していけるなら、鷹嵐は恐らく最強に近いだろう。



発生は一般的な肘攻撃よりも遅いぐらいだが…。



ディレイが掛かり、3発も出せる点が見逃せない。

(難行する出し所)

中突っ張りの最大の欠点は、通常P(鷹嵐以外)のような「割り込み技」として使用できないこと。相手の連携を潰してカウンターを取り、そのまま投げ技へ、という芸当ができない。

よって、相手の起き上がりに重ねたり、裡門頂肘のような返し技はないがそこそこ硬直時間のある技をガード後、選択肢(投げ技or中段技or中突っ張り)の中に入れることになる。



返し技は存在しないが硬化は長い。そんな技をガード後。



選択肢の1つとして、中突っ張りを出していく。

また、エスケープ後に出していくのも有効だ。この際は、だいたいカウンターが取れるので、8割方次に投げ技を狙っていくと良いだろう。ちなみに、2発目がカウンターで入ると、ローキック投げのように、ほぼ投げ技が確定。そのためにも、ディレイはとことん活用してもらいたいが、あまりにも毎回掛けてしまうとさすがに馴れられるので、PKを入れるものと思って、たまには全発出し切っていくのも大切。



中突っ張り2発目がカウンターヒットすれば…。



ほぼ投げ技が連続に。狙いたいもの筆頭だ。

(その後の選択肢)

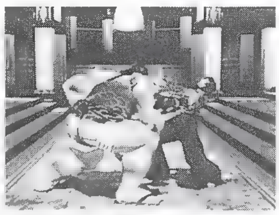
中突っ張りが重要なのは、その性能を生かしたヒット後に相手に迫る選択肢。

基本は投げ技と中段技の2択だが、この場合の中段技はリスクの少ないもののほうがいい。つまり、肘当てや鬼殺しといったもの。

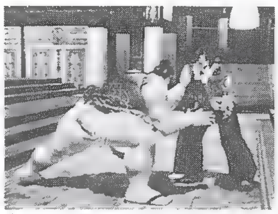
鬼殺しはカウンターヒットしないと意味はないが、肘当てはよろけさすことができれば万々歳。次にもろ差しを狙っていこう。

この肘当て(よろけ)↓もろ差しの連携はかなり強力で、分かっていてもそうそう回避できるものではないのだ。もし回避されるようなら、肘当てで叩きまで出してしまうと良い。肘当てで相手がよろけなくとも、時々はディレイで出し切るのも効果的だ。

次に選択肢に加えておきたいのが、エスケープと叩き込み。一見、類似しているようにも思えるが、効果はまったく違う。



肘でよろけを誘発…。



次にもろ差し。なかなか返しにくい。

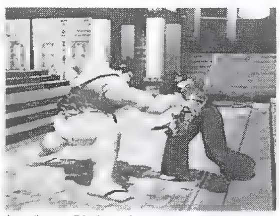
まず、エスケープだが、これは共通の概念で、相手がこちらの選択肢を阻もうと手を出してきたところをかわし、反撃に転じるのが目的。

対して叩き込みは、投げ返し防止用。投げ抜けされるならともかく、こちらの投げ技を読まれて投げられるのだけは、何としても避けたい。ま、そういう相手には打撃で押していくのがセオリーではあるが、一応、叩き込みは避け技だから、相手が打撃技を出してきても…。一石二鳥かなと。

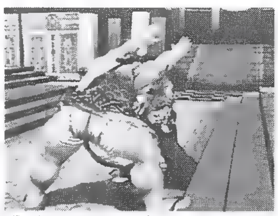
また、対応のヘタな相手には、中突っ張り↓中突っ張りと繰り返していくのが効果的。中突っ張り↓露払いもいい。下段技だからというのもあるし、相手の上段攻撃をかわせるのが特典だ。何せ、立ちPは天敵だからね。

(しゃがみダッシュ多用)

鷹嵐が相手に精巧な2択を仕掛けられる状況は、前述した中突っ張りを当てた後。そして、しゃがみダッシュで近付いて、投げ技の間合いに相手を捕らえたときだ。



投げ返し防止を主な狙いとし…。中突っ張り…。



叩き込みとする。少しぐらいなら打撃も避けてくれる。

なぜ、しゃがみダッシュで近付くと有効なのか?それは勝ち上げが出せるから。

初めて鷹嵐を使う人もいると思うから再度説明しておくと、勝ち上げには⇘P+Kで出せる「鬼勝ち上げ」と↘P+Kの、しゃがみ状態からしか出せない「勝ち上げ」の2種類がある。このうち鬼のほうは、出が早く威力もあるが、硬直が長くコンボにつなぐことができないため、使う必要がない。万一、入力をミスって出てヒットしたなら、迷わず四股蹴りで追い打とう。

さて、話が逸れてしまったが、肝心なのは勝ち上げ。この技のヒット後は、場合によっては多段コンボが入ること(連続技ページ参照)は、どんなプレイヤーでも知っていること。よって、しゃがみダッシュで鷹嵐に近付いてこられると、立ちガードを固めたくなるものだ。

そこに居反り。しゃがみ状態から1フレームで出る上に、合掌捻りの次に威力のある投げ技だから、こちらも痛い。

ちなみに、しゃがみダッシュ後や相手の上段攻撃をしゃがんでかわした後など、入力の関係上居反りは多用されるが、せっかく投げ抜けされる確率が低くなるのだから、どうせなら合掌捻りを入れることをお薦めする。

確かに入力は難しく失敗する可能性も出てくるが、VF3は前作ほどコマンド受付けがシビアではないので、練習すれば誰にでもものにできると思うぞ。

また話を戻して…。しゃがみダッシュは、全キャラ共通のもの。この2択に関して言えば、だいたいどのキャラでもやっていることを鷹嵐版にしただけのことだ。

しゃがみダッシュで近付く状況ができるかどうかは、まさにプレイヤーのセンス。初めて鷹嵐を動かし、クセのある技に戸惑った人は、この2択を多用してペースをつかもう。

(下Pからはどうする?)

いわゆる全キャラ共通の始動技(2択を迫るための小技)である下Pの、鷹嵐の使用頻度は高い。リーチがあり、すかる心配がないのが要因だ。

必然的に、下Pを対戦で当てる機会が多くなるとは思うが、他キャラと違い必ずしもその後有利にゲームを展開できるとは限らない。

それでも、そこそこ使える連携としては、下P↓羆爪、下P↓露払い等がある。この2つに共通して言えること



しゃがみダッシュで、ここまで近付いたら鷹嵐ペース。



勝ち上げでコンボを狙うか…。



離れるし硬化も長い下Pではあるが…。



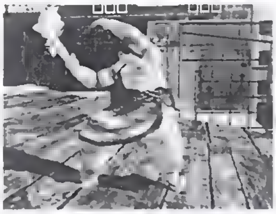
上段攻撃をすかせる打撃技と…。

は、相手の上段攻撃をすかせること。ま、その点だけを考えれば、露払いが最も安心して使っていけるだろう。

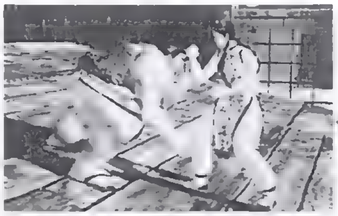
潰されなければ、下P→中突っ張りの連携が、相手に2択を迫る部分が多くなるのでベスト。

投げ技を狙う場合は、ダッシュしてからコマンドを入れるのが一番いいが、もろ差しを使ってもいい。

また、エスケープも当然のことながら選択肢に加えておくべきだろう。



投げ技 居反りが最も入れやすい。

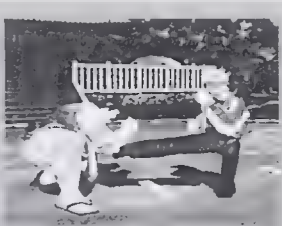


もろ差しで、何とか選択肢を迫ることができる。

辛辣な起き攻めを目指せ!

相手をダウンさせた後の、起き攻めのバリエーション。他キャラと比べて、下段蹴りをすかすものがないため、1つ少ないことになる。

その対下段蹴りについてだが、ガード後普通はしゃがみ投げを狙っていくもの。しかし、鷹嵐は1種類しかないので簡単に抜けられてしまう。そこで登場するのが梅砕き これを併用して、確実にダメージを与えていくようにしよう。また、相手が重量級の2キャラであれば、投げ抜けコマンドが下Pにならずスカリボーズになるので、立ち投げや飛爪を入れて大ダメージだ。仮に下Pでも、すかして再びしゃがみ投げにいったり、タイミンクを遅らせて、打撃技を出していくのも有効だ。



この後の読み合いが熱い!タイミンクも考えよう。

また、中段蹴りに対しては、ガード後合掌捻りはたいてい抜けられるので、浴びせ倒し以外のコマンド投げか、もしくは飛龍

何も出してこない相手に対して重ねる技としては、中突っ張り、そしてしゃがみダッシュで近付くといったもの以外に、鐘突きを出していくのもいいぞ。

鐘突きがヒットして相手がダウンすれば、瓦砕きを入れ、再度起き攻め。

ガードされても、こちらのほうが早く動けるので、打撃技を出していこう。お勧めは、カウンターが期待できる小振りな鬼殺しだ。



どちらかというと、ガードされたほうがいい鐘突き。



先に動けるので、鬼殺しでカウンターを取りたい

遠距離は迷わず走れ!

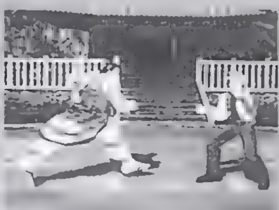
こちらのダウン時にも近寄ってこないで、普段から常にキャラ間を開けまくって待っている、という芸風が好きなプレイヤーがいる。

うまい人にこんな芸風の人はいないとは思うが、やはり対処法は考えておくべきだろう。

実は、鷹嵐の場合、それは割と簡単だ。走り技を使えばいいのだ。恐らく全キャラ一性能の良いものが常備されていると入っても過言ではない

つまりは、岩石ぶちかましのことを指しているわけだが、出るのは早い(発生時間は突っ張りと同じ)上、ガードされても反撃を受けない優れ物なのである。

走っていって、これと投げ技で2択を掛けてしまえばOK。逆に距離を開けてくれて、喜びさえ覚えるぞ(言い過ぎ)。早めに技を出して、これを潰そうとする相手には、こちらも早めに。それを考え過ぎて、すかってしまうのだけは注意してほしい。



距離か離れたら、ます走れ!



そして、ぶちかまし カウンターなら凄いぞ

ダウン攻撃使い分け法

鷹嵐は比較的ダウン攻撃を多用する部類のキャラ(だと個人的に思う)で、3つあるダウン攻撃にはそれぞれの役割がある

まず、瓦砕き。入るか入らないか、少し確信か持てず狙いたい場合はこれ。

代表例は露払いの後や、しゃがみ投げ、通常投げの後など。威力は低いが、かわされても反撃を受けにくいのが特徴

次に四股。威力は先より少しだけ高くなるが、かわされた後の隙は数倍でかくなる。入る状況は瓦砕きが入るなら、と言う感じでだいたい同じ。しかし、横転には非常に弱く、相手の足がこちらの正面にある場合は狙っていきたい。その分、ヘッドスプリングに対して弱いが(瓦砕きも同様)。

最後は四股蹴り。確定して入る状況は、諸手突っ張り、勝ち上げ(鬼哭む)後に、もう空中では何も入らないが、相手キャラが遠いていて着地までに時間がかかるときなど。

先の2つのダウン攻撃か、ヘッドスプリングで避けやすいことを知っている相手には、2択として使用できる。

合掌捻り後も狙え、入る確率としては低いものの、威力が半端ではないので、体力と相談して果敢に狙っていくようにしよう



これだ よく知っている人程 引っ掛かりやすいのだ。

アイディア商品

実録！投げ抜けトラップ

担当：がっちん

VIRTUA FIGHTER 3

ここでは少し趣向を変えて実際にあった話しをもとに、投げ抜けに関する知識をもう少し増やしていこう。

（ひらめきから実行まで）

B氏にスカウトされた有名プレイヤー（以下ＷＫＴ）：社長！社長！ぼくスゲーいいの考えたんですけど、マジで。

社長：えっ?どんなの。言ってみぃ。

WKT：えーとっすね。バーチャの投げ抜けでP＋G投げとコマンド投げの両方を抜けられるやり方ってありますよね。（202p参照）

社長：あぁ。世間一般では、飛車角抜けっていうやつだね。

WKT：そう！それっス。

社長：それが?

WKT：その投げ抜け法をやると、相手は必ずP＋G投げから入力しますでしょ。

社長：ふんふん。

WKT：ということは、そのP＋G投げで相手に投げさせてから、こっちがP＋Gで投げ抜けすればいいんですよ。

社長：なんでわざわざ相手のP＋G投げを抜けなきゃならんのよ。

WKT：そこっすよ！そこ！



サラと葵のP＋G投げを抜けると横投げが確定で入る。



ウルフは背後投げが確定。覚えておこう。

ウルフ、サラ、葵はP＋G投げを抜けられると横投げ確定じゃないですか。ウルフは背後投げですけどね。

社長：何だこれ！土地がぜんぜん出ねーじゃねーか！

WKT：社長！まじめに聞いてます?

社長：あぁ、聞いてるよ。

WKT：そんで、そいつらと対戦するときは、わざとP＋G投げで投げさせてから抜ければ、いただきというわけですよ。

社長：なーるほど！じゃあ、じじいがウルフに決めたら一気に6杯分かぁ。いけるね。

WKT：でしょ?いけるでしょ！

社長：確かにじじいは飛車角やられるとマジで具合悪いからな。そこを逆手にとって、トラップを敷くわけだ。

WKT：さすが社長！物分かりが早い。さっそくやりに行きましょうよ。

社長：良し、行っとくか。とりあえず、今日の打ち合わせはキャンセルだな。

（そして、実行）

社長：おっ、いるいる。俺様の獲物となるウルフが。みんな下Kカウンターでブイブイ言わしてるな。

WKT：とりあえず試してくださいよ。

社長：任せとけって。チャリーン！ニューチャレンジャー！

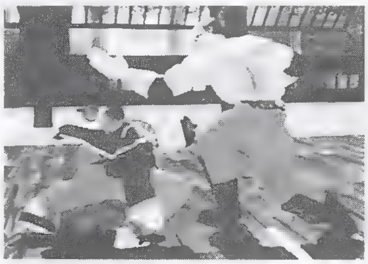
社長：良し。まず相手の蹴り起きをガードしてからがやりやすいだろう。カツ！（ガード音）

社長：チョイ遅らせてからP＋G入力っと。

プゥー！プゥーッ！（ショートショルダー×2）フーッ！（大ダウン）



投げ確定の状況を作り出したからといって…



相手は必ずしも投げ抜けを入れてくるとは限らない。

社長：うおっ！何なんだこいつら！

WKT：具合悪いっすね。投げ確定なのに、投げ抜けなんて入れてねーっスよ、こいつら。

社長：マジかよ。

WKT：う～ん。

社長：じゃぁ、チョット作戦を変えるか。中段蹴り（相手をよろかしてから）↓P＋G投げ×α

社長：ふぅーっ、これだけやっておけば、やつらだってきっと…

ふぅーっ！（ウルフP＋G投げ）アイッ（じじい投げ抜け）アイッッ（じじい背後投げ）ガンガンガガンガンガンガンガーン、アイッ！うぇいっ！（じじい飲む）



至福の瞬間である。

社長：やった！来た！

WKT：ばれてんだよーっ！てめーら！

社長：ばれてんだよーっ！（2人ともガッツポーズ。ただし、真っ昼間から盛り上がりすぎたため、ギャラリーは引き気味）

社長：構うことはねぇ。何百人と勝ち抜いて、もっとおとなしくさせてやる。（しばらくして…）

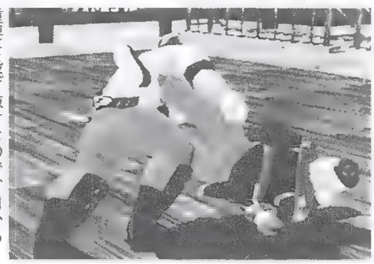
WKT：恐れをなして誰も入ってきませんね。あっ！となりの台でもウルフが勝抜いたままですよ。

社長：おっ！しめしめ。ガイーン、プウーッ（開幕下Kカウンター）からリストロックスロー）

社長：具合悪ィ。

WKT：素直にジャイスイで来ませんね。まぁっ、仕方ねーっすね。

ガイーーン！



重要な投げ抜けなので、自分もできるようにしておこう。

社長：うおっ！今度はSSDか。やるなコイツ。

WKT：社長！良く見てくださいよ。コマンド失敗のただのP＋G投げっすよ！

社長：やべぇ！

WKT：自分が飛車角入れないでどうするんですか！

社長：それもそうだな。てめーも入れとけっちゅうに。まあ、今日は飲みまくったことだし、このくらいで勘弁してやるか。

WKT：そうっすね。収穫はありましたね。

社長：まあな。しかもサラや葵にも応用できるっていうのもなかなかいい戦法だな。

WKT：でも、飛車角抜けをちゃんとやってこないヤツが多すぎて困りますね。

社長：まぁ、それは仕方ねーだろう。世の中そんなにうまくいくことばかりじゃねーし。

WKT：さすが社長。割り切ってますね。

社長：あぁ。じゃぁ、帰ってネギラーメンでも食うか。

WKT：うい～すっ。

やつを倒すのに必要なもの

VSの章



VS AKIRA 撃歩と起きあがりが攻略の要！

担当：SYU

ここでは対アキラ戦に必要な攻略テクニックについて、解説していこう。

（撃歩翻胯対策について）

　対アキラ攻略の最大のポイントとして、撃歩翻胯（以下撃歩）の対処法が挙げられる。
　撃歩は立ちガードに対しては崩し技に、それ以外の状態には中断打撃として作用する技。つまり自動2択攻撃となっているため、ガードすることは不可能となっている。本来ならガードしてから返し技を決める、2択で攻めるといったことがVFでの攻防の基本。しかしガード不能技の撃歩には、その基本とは異なる対抗策を講じなくてはならないのだ。
　まず撃歩の対処法として最も基本的なことは、「立ちガードで受けない」こと。立ちガードを崩されると右端脚→修羅覇王靠華山といった連続技で大ダメージを受けてしまうからだ。ちなみに撃歩をしゃがみガードでくらえば、攻撃の優先権を手に入れることができる。この時のダメージは微々たるものなので、あえて「肉を切らせて骨を断つ」といった戦法に甘んじることも重要だ。


あえて撃歩をしゃがみガードでくらって…、


攻撃の優先権を手に入れるといった戦略も重要。

　さてアキラが撃歩を繰り出すタイミングを先読みできたならば、エスケープによる回避を試みることを薦める。最初はP→撃歩などといったアキラが多用するであろう連携に、決め打ちでエスケープするだけでもいいだろう。

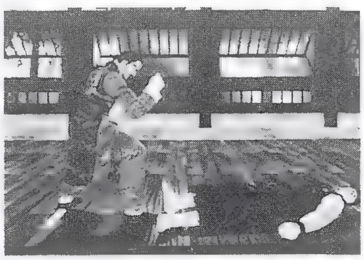

撃歩を用いた主な連携には…、


決めうちのエスケープで対抗したい。

　また打撃技で潰すことも重要。ただし撃歩は、上段攻撃をかわす性質をもっているので注意すること。撃歩を潰すなら、肘系の技か下Pが無難だろう。
　上段返しを持っている一部のキャラなら、当て身を狙ってみるのも一興。ダウン後、ヘッドスプリングで起きあがって撃歩を誘い、上段返しで当て身する。こういったことにもチャレンジしてみたいところだ。
　いずれにしてもアキラが撃歩を繰り出す状況を理解することが、攻略の鍵なるはず。撃歩のセオリーを逆手にとって闘おう。

（起きあがりを攻める）

　アキラの起きあがり蹴りは他キャラに比べ特殊な性質を持っていて、これが彼のアキレス腱となっている。
　なぜならアキラの起きあがり蹴りはすべて、直線系もしくは半回転系の軌道を描くもので構成されているからである。直線系はもちろん、半回転系の攻撃は方向さえ間違わなければ、エスケープで容易に避けることが可能。ガード後に投げが返し技となる上段蹴りならともかく、返し技の少ない下段蹴りに対しては、ガードしてから攻めるよりもエスケープで避けて、その硬化中を攻めるほうが遥かに効率的といえる。エスケープで避ける、これが対アキラ起きあがり攻めの基本姿勢と考えていいだろう。
　ではアキラの起きあがり蹴りに対するエスケープの方向について説明していこう。
　アキラが2P側、つまり画面右側でダウンしている場合は、画面奥へエスケープするといい（E入力）。アキラのダウン状態や起きあがり方に関わらず、奥へのエスケープですべての起きあがり蹴りを避けることが可能。ただし避けるためには相手が蹴りを繰り出すタイミングに、こちらも合わせなくてはならない。このコツは多少の慣れで掴めるはずだ。
　さてアキラが1P側、つまり画面左側でダウンしている場合は、前出の場合とは逆に画面手前へエスケープするといい（↓E入力）。他のことについては前者と同じと考えていい。


アキラが2p側で寝ているなら…、


画面奥へのエスケープで起き蹴りをすべて回避できる。


アキラが1p側で寝ているなら…、


画面手前にエスケープでイエス！

　見事エスケープでアキラの起きあがり蹴りを避けることができたら、威力の高い打撃攻撃ですかさず大ダメージを与えてやろう。これでプレッシャーを与え、アキラが起きあがり蹴りを出さなくなったところで2択を仕掛けていく。これが対アキラ戦での起き攻めのポイントだ。

VS JACKY

焦らずびびらず冷静に

ジャッキーはもともとコンビネーション重視の手数の多いキャラだが、VF3でさらに連携技が増えてますます攻めが多彩になった。その中でも注意すべきはエルボーを絡めたものだろう。一見豊富に見える連携も、冷静に考えれば穴が見えてくるものだ。

まずは連係を知る

ジャッキー固有のコンビネーション技は、そのほとんどが上段OR下段に派生する。開始点こそエルボーやビートナックルなど強力な中段技だが、逆にそこさえしのげば、基本的にはその後は下ガードですべてを回避できるのだ。


エルボーを見たら…（くらっちゃダメよ）。


下ガードすればとりあえず規定の連携技は回避。

例えばエルボーナックルローキック、ビート&ナックルロースピンキックは、ともに上段→上段→下段という連携。ラストは上段にも派生できるが、これはしゃがめばOK。いろんな意味で下段よりも対処しやすいのでジャッキーはまず使ってこないだろう。

また、ダブルロースピンキックについても同じことがいえる。1発目のローキックはくらってしまいやすいが、ディレイをかけてくるようなら2発目は下ガードで安定。


ジャッキーの行き着くところに下段あり。

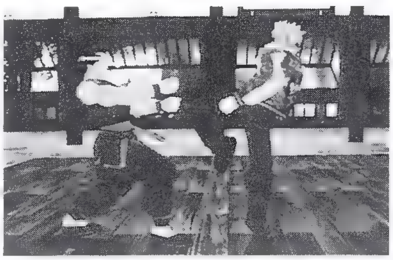
まず頭に置いておきたいのは、ジャッキーの連携の終着点はすべて下段に行き着く、ということだ。

手作り連携への警戒

ジャッキーも固有の連携技ばかり使ってくるわけではない。こちらがロースピンをガードして肘攻撃やしゃがみ投げなど、返し技をキッチリ入れていけばそれはなおさらだろう。ここで注意すべきは手作りの連携。例えばエルボーナックルで連携を止め、そこから再びエルボー、といったコンビネーションだ。

要はこちらの裏をかくためにこういう駆け引きが生まれるわけだが、手作りの連携は技の間にスキがある。理想はそれに反応して即座に対応することだが、それはあまりにも厳しい要求だ、というより人には不可能なので、下段は捨てて立ちガードに切り換えるとか、ジャッキーの動きを読んで先手を打っておくなど、リスクとの兼ね合いで行動を選択しよう。読み負けたならばそれは仕方がない。

ジャッキー（に限らず）のローキックは、カウンターを除けば、例えくらっても次の行動の優先権はこちら側にある。これはライトニングストーム1についても同じことがいえる。技をくらって「うっ」と躊躇してしまう一瞬の時間が、ジャッキーに優先権を与えてしまうのだ。


この膝蹴りはくらっても…。


躊躇なく動けばこちらが有利。この「躊躇なく」が難しいのだが。

こんなときに割り込む技としては、ジャッキーの技が上、中段ならP、下段なら肘攻撃などの早い中段、あるいはエスケープなど、じゃんけんのような関係にある。詳しくはジャッキーの対戦攻略ページも参照してほしい。

そのため相手の好む連携を知ること、それを知るためにジャッキーの動きを見ることは重要だが、あまりにも萎縮してしまうのは考えもの。1本捨てるくらいならまだいいが、受けに回りすぎてそのまま終わってしまうということは避けたい。

投げ技に関する知識

投げ抜けを入力するときは、最優先でニーストライク（抜けコマンド⇦P+G）を警戒しよう。とりあえずはこれを意識しておけば間違いがない。

相手がサディスティックハンギングニー（⇘P+G）やネックブリーカー（⇖P+G）を使い始めたら、初めてそこで意識するくらいでいい。

ニーストライク投げ抜け後に両者が動けるのはほぼ同時だが、ジャッキーが斜めを向いているのでこちらが若干有利。ジャッキーが予期していなければなおさら有利。二択とまではいかないが、先手を取れる。

サディスティックハンギングニーは投げ抜けすれば横投げが確定。あえて暴れさせて（微妙に遅らせて）膝などでカウンターを狙うのも手だ。余談だがこの投げ技の後に小ダウン攻撃を仕掛けてきたならば、時計回りに横転すれば――自分が1P側ならば奥、2P側なら手前に　回避することができる。


サディスティックハンギングニーの後のダウン攻撃は…。


横転で回避。方向に注意。

ネックブリーカーはダメージが低いので、よほどしつこく使ってこないならば考えなくてもいいだろう。

抽象的な内容になってしまって申しわけないが、ジャッキーに限らず対戦の強さは情報量、練習量、そして最終的に才能、この3点で決まると個人的に思う。自分を信じて練習あるのみだ。

VS SARAH エルボーガード後が勝負！

文 K-TAN

（サラの流れを知るべし）

サラの攻めの起点はエルボーから始まる。その他にもあるが、まずはエルボーからの流れの止め方から説明していこう。

エルボーから派生してくる技は、ニーキック、サイドチョップ、投げの3つが大まかなところだ。ニーキックとサイドチョップはディレイをかける時間にもよるが、ディレイをかけて出す相手にはエスケープが有効だ。サイドチョップに関しては、手前と奥のどちらに移動しても避けることが可能だ。ニーキックもエスケープで避けることはできるが、どちらかと言えばサラの軸足のほうへ移動しだほうがいい。が、どちらもディレイ時間が極めて短いとエスケープすることはできない。こういう場合は、しゃがみ後退が有効だ。しゃがみ後退をすることによって、どちらの攻撃も不発にさせることができるが、しゃがみ後退しすぎるとヒールソードがくるので注意しよう。投げは、エルボー後にエスケープされるのを防ぐためにサラ側が使ってくる。サラのエルボーはジャッキーのエルボーと違って、ガードしても間合いが開かないのである。それゆえに、サラの場合はその場入力で相手を投げることができるのだ。これも、一応しゃがみ後退でかわすことはできる。それから、ディレイを長くかける相手には、Pで割り込むことができる。このときカウンターを取っている可能性が高いので、投げを狙いにいくといいだろう。



様子見ばかりの相手には、



しゃがみ後退だ！



エスケープだ！

では、Pと下Pからの連携はどうであろうか？このPからの連携はディレイをかけてそのままコンボサマーにいくか、エルボー、投げ、ローキック、振り返り攻撃などの選択肢が色々とある。エルボーと振り返りに関しては、手前と奥どちらでもエスケープすることができるので、横投げや浮かすことのできる技を使うといい。ローキックの場合は、軸足のほうへ避けるようにしよう。例えば、サラが右側にいて左足で攻撃してくるなら奥へ移動し、右足ならば手前にエスケープをすればいい。コンボサマーはPを連続ガードしている最中にしゃがむことができるので、反応が速ければしゃがんでかわしてからエスケープできる。が、無理にエスケープしなくても下Pで止めてもいい。

（ローキックをくらってしまったら）

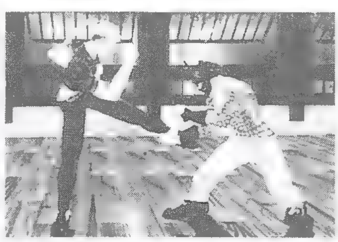
ローキックをカウンターでくらってしまった場合は、取り敢えず投げ抜けのコマンドを入れておくぐらいしかないが（しゃがみ投げを持っているキャラはしゃがみ投げ）、ノーマルヒットだった場合はあまり脅威ではない。このときにサラ側のとる行動は、そのままディレイをかけてダブルローへ、エルボー、エスケープのいずれかが代表的だ。先に動くことができるのはこちら側なので、サラのエルボーとPは出の速い中段技（エルボーなど）で簡単に止めることができる。だが、逆にサラ側にエスケープされてしまうと、Pやエルボーで止めることができない。こちらがサラの攻撃をエルボーで止めようとした場合は、反撃をためらっていると正面方向側へエスケープされてしまうという一面もあるので注意しよう。

しかし、打撃技で止めようとすると、2発目のダブルローでカウンターを取られてしまうのが難点。この辺は読み合いになる。

それでも、1発目がノーマルヒットならばすぐしゃがみガードへ移行できるし、例え2発連続してくらってしまっても先に動けるのはこちら側なのだ。が、これでもまだ読み合いが終わったわけではない。取り敢えず出の速い技を出しておくか、投げを入力しておくようにしよう。サラが打撃技を出すようなら、1発目と同じ要領で止めることができる。



迷いなしでいかないとエスケープされてしまうぞ。



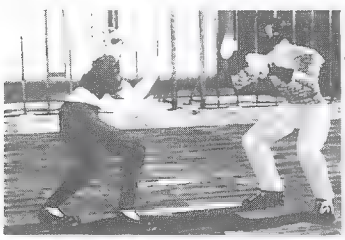
くっ!!

（サラが振り向いたら）

サラが振り向いたあとの行動は、ターンロースピンキック、パンチサイド、エスケープからのエルボーなどがそれ。VF2のときと違って、TLスピンキックを警戒してしゃがみガードするよりも、エスケープ後のエルボーを警戒して立ちガードしたほうがいい。このときのエルボーは非常に速く、見てから反応するのは厳しい。それに、振り返り攻撃をガードしてからのサラのエスケープは、投げぐらいでしか回避できない。打撃技で止めようとすると、ことごとくエスケープされてしまう。例え肘を出したとしても、肘を出した側（背中側）の方向へエスケープされてしまう。振り返り攻撃の最中を下Pで止めたいところではあるが、エルボーも警戒しなければならないので、こううまくはなかなかいかない。

（投げ抜けしても安心しない）

Fスープレックスとレッグホールドスローは投げ抜けしたあとは、横投げが確定なのできちっと決めておこう。NBドロップは仕切り直しになる。問題はLニースマッシュを投げ抜けしたあと。このあとというのはお互い五分の状況になるので、投げ抜けしたからといって安心しているとまた投げられてしまったりする。五分の状況になるゆえ、これを出しておけ…とはっきりとは言えない。最初のうちは、投げを入力しておくといいだろう。しゃがんで待って、エルボーを誘うのもいいし、下段攻撃を先読みして出しておくのもいい。



これで終わりじゃないぞ。

VS PAI

間合いを計りながら、適切な対処を!!

担当：N.O

（蒼下連捶の弱点を知る）

ＶＦ３でパイは大きくパワーアップを果たしたが、これに貢献しているのが「蒼下連捶（⇘ＰＰ）」だ。

この技は下↓上段のコンビネーションで、ここから中段浮かせ技の「蒼下連捶掌（⇘ＰＰ⇨Ｐ）」に派生する。蒼下連捶掌自体はガードされると反撃を受ける技なので、パイはこれを最後まで出し切ってくることはあまり無いと思っていい。

問題は前述の蒼下連捶。パイ側としてはここからさまざまな攻めに繋いでいきたいため、この技が攻めの起点になることが多い。

蒼下連捶は下段スタートの技だが、パイはこのほか「穿冲拳（⇨Ｐ）」や「旋中腿（⇘Ｋ）」といった性能の良い中段攻撃を持っている。つまり、蒼下連捶だけに注意を配ればいいというわけでもない。

しかし、これらの中段攻撃はすべて相手の方が早く動けるようになる。だから、たとえ攻撃を食らっても、つぎの攻撃を各キャラ固有の技で止めていくようにすればいい。

話を蒼下連捶に戻そう。結論からいうと、この厄介な下段攻撃の弱点はリーチの短さにある。まずパイ戦で重要なことは、蒼下連捶の間合いに入らないことだ。ここに気をつければ、あとは下段足払いの「翻身掃脚（⇙Ｋ＋Ｇ）」ぐらいしか脅威になりうる技はない。ちなみに翻身掃脚は、下段ガードすればものすごく長い硬化時間が存在するので、各キャラで一番強力な攻撃を仕掛けよう（注：投げの判定は下段投げ）。





この間合いより近くなければ、蒼下連捶は空振りする。この距離を覚えておこう。これは下手な返し技を覚えるより重要なことだ。

もしパイに間合いを詰められたら、「下段を意識しつつ立ちガード」というスタンスで闘おう。実はこの蒼下連捶は下段ガードしてしまえば、つぎのＰは空振りするのだ。ここで技を出して割り込めば、パイのつぎの技を潰すことができるぞ。

ただ、そこはパイ側にも選択の余地が残されており、相手が前述のような手段を取れば、「蒼下連捶からディレイで転身掃脚」という打開策がある。このときのディレイＰをカウンターでもらってしまうと、そのまま転身掃脚まで連続で繋がってしまうので要注意。





蒼下連捶はしゃがみガードしていれば2発めのＰが空振りする。狙うならここだ！！

それでもパイ側だってディレイ転身掃脚は博打なので、この辺は状況的にこちらのほうが有利なことに変わりはない。蒼下連捶後に連繋して技を出してもパイのほうが動きはじめるのが遅いし、ディレイ転身掃脚はガードされればそこで反撃確定なのだから。

（雲手の対処法）

パイ特有のいなし技である「雲手」。この技は、片手で攻撃しているものはすべていなせてしまえる。逆をいえば「両手攻撃とキックによる技および下段攻撃」はいなせないので、この辺を意識した闘いかたを心がけるようにしたい。タックル系の体ごとぶつかって行く技を持っているキャラなら、これを多めに使用してもいいだろう。



まず雲手で取れない技を多めに使って、とりあえずこの技を封じ込めてもいい。

また、雲手は投げられ判定が消失するという特徴も持つ。この特性を頻繁に利用してくる相手には、普段投げるところに「ただ立ちガードしている」といった行動を交えれば引っかけ易い。

パイというと「チクチク系」といったイメージが強いかもしれないが、これを気にしていちいちすべてに対応しようなど思ってはいけない。

用は最後に自分が立っていればいいのだ。手数で負けるのは当然なのだから、こちらはダメージで勝てばいい。ＰＰ、ＰＰＰにしたって、体に触れさせなければこちらの方が有利な状態になる。焦る必要はまったくないのである。

まだ触れてない投げに関しては、投げ抜けコマンドとその後の状況、そして確定技を記しておくので参照してほしい。

投げぬけ後に入る返し技

技名	確定技
転身捜倒(P+G)	――
空烈天鳳（⬇⇨P＋G）	――
倒身陰掌（⇨⇨＋P＋G）	横投げ
旋風燕陣（⇦⇨P＋G）	横投げ
天地頭落（⇨⇦P＋G）	両者五分(投げ間合い内で)
雷震入林（⇨P＋G）	横投げ
飛燕翻股（⇘P＋G）	横投げ
燕風輪翔（⇨P+K+G・対しゃがみ）	――

VS LAU

冷静な対処より固まらないことが重要

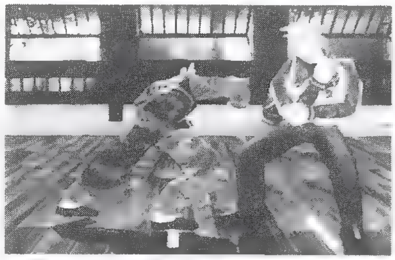
担当：がっちん

ここではラウの連係への対処法を解説していこう。ラウの技は、鳳凰槍掌(⇨P⇩⇨P)、飛燕転身掌（⇦⇦P)、背旋連掌（P⇦P）が中心。

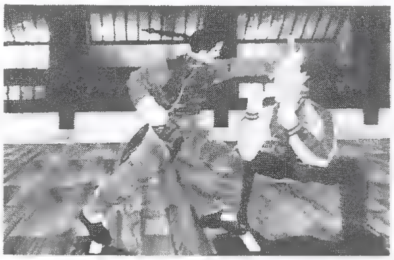
鳳凰槍掌の対処

鳳凰槍掌は中段→上段の連続攻撃で、ラウ側が要所で使ってくるコンビネーションである。鳳凰槍掌の技自体にスキが少ないため、連発されるだけでも初心者はつらい。

この連発の対処法としては、鳳凰槍掌の間に立ちPで割り込む。もちろん、地掃腿などに変化されると負けてしまうが、立ちガードで固まってしまうよりは動いたほうがいい。



2発出しきりと読んでいるのであれば…



2段目をしゃがんでかわすのがベスト。

ほかに、鳳凰槍掌はガード後に返し技がないために、1段目をガードした場合は2段目はしゃがんでかわして投げるのが基本。もちろん打撃技の安定があるならそれでも構わない。まあ、これはちょっと意識すればできるようになるだろう。

なお、そうするとラウ側はヒジ止め→穿脚連環虎掌（⇩K⇨P⇦⇨P）やヒジ止め←鳳凰槍掌と変化させてくるかもしれない。このあたりは読み合いになるので、しっかりと対処しよう。

飛燕転身掌の対処

よく、飛燕転身掌をガードしているのに、そのあとの背拍掌からのコンビネーション（⇩P）もガードしているプレイヤーを見かける。

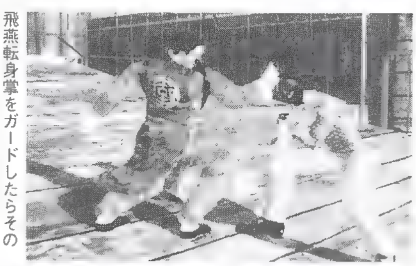
相手の技に反応できなかった場合もあるだろうが、毎回立って見ているだけではいただけない。

ここは立ちPで止めるのが普通で、そのままPKとつなげてもOK。

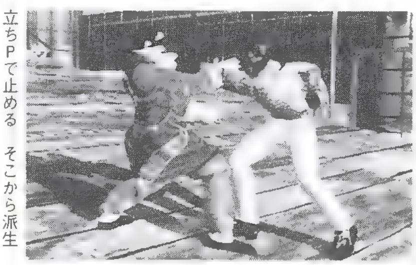
飛燕転身掌のあとは、ほぼ9割がた背拍掌のはずなので当て身（⇦P＋K）でも良く、このあたりは個人の好みになる。

やや特殊なものとしてアキラは躍歩頂肘で浮かせて、そこから修羅覇王靠華山ができれば理想的。ジャッキーは、足が正位置ならパンチスピンキック（PK）が連続技として狙える。吹っ飛ばしたラウにレッグスライサーで追い打ちも可能だ。

ラウ側からの見方として、この部分で反撃してこない相手は非常に楽である。なぜなら、ヒットすれば半分は体力を奪える飛燕転身掌だけに、



飛燕転身掌をガードしたらそのままやり過ごすのではなく、



立ちPで止める　そこから派生してもいいし、投げも良い。



アキラは飛燕転身掌をガードしたら躍歩頂肘の用意。



そこから修羅覇王靠華山で大ダメージ。

当たるまで使ってもOKという気持ちになれる。

受ける側としては、慣れれば簡単なので意識してできるようになろう。

背旋連掌の対処

お次は背旋連掌でラウがこちらに背を向けた状態からの対応を考えていこう。

なお、転身双虎掌（P⇦P⇨P）まで出し切られたときの対処は読み合いとなるので、とりあえず考えないものとする。

では、背旋連掌に取るべき行動は何かというと、持っているキャラであればヒジがベスト。そのあと別な技にラウ側が派生してもつぶせるし、エスケープ、前ダッシュで逃げることもさせない。ただ、素早い反応は必要とされる。

ほかにオススメなのが投げに行く。これはラウ側のエスケープ中を狙うのが基本。エスケープ中は背後投げと判定されないためコマンド投げを狙うこと。

あとは騰空背翔（⇧K＋G）の対処が重要かな。騰空背翔はガードしても背後投げが確定でないので意外とやっかい。間合いも大きく離れるため、当て逃げをされる印象が強くなる。これといった大技を当てるのは難しいので、相手にしないのもひとつの方法だろう。

背旋連掌のあとの騰空斜掌を完全に読んでいるのなら、ほんのチョットだけ退がればスカすことができ、背後投げを決めることもできる。

ヒジのあるキャラは迷わずヒジ。ないキャラはちょっと難しく、それに代わる技を使うか、ラウのエスケープを投げる。騰空斜掌は背後投げを狙い、もう一度背旋連掌なら立ちPで割り込む、となる。



背旋連掌でラウか背後を向けてからの派生なら…



ヒジのあるキャラは反応しようほかは2択になる。

VS WOLF

止めるか？よけるか？迷わず決めろ。

担当：ギィ

（一瞬に勝負をかけろ）

連係の数自体は少ないものの、1回の読みで体力の半分近くを持っていかれてしまうウルフのそれ。

もっとも注意すべきは最強の投げ、ジャイアントスイングと空中コンボの起点、ショートショルダーの2つだ。

では、この2つを狙った連係を中心に、ウルフ対策を進めていくとしよう。

（立ちPからの2択対策）

まず比較的返しやすい、立ちPヒット・ガード後の連係の止め方を説明しよう。

ただし、返しやすいとはいってもPヒット後はかなり危険な状況。素早く反応、判断して行動しよう。

ここからウルフの使ってくる連係は主に、

●（ダッシュ）投げ
●ショートショルダー
●コメットフック

の3つ。

まず投げは、立ちPがカウンターヒットしていた場合は確定なので、投げ抜け以外の回避手段はない。

通常ヒット、またはガード後なら何らかの打撃技を出せば止めることができる。

ここで問題となるのが、次のショートショルダー。これは、**立ちPをはじめとした多くの上段攻撃と、ヒジなどの一部の中段攻撃が当たらないモーションがある、**という点だ。

足位置が**正位置でPがヒットしていた場合、**ほとんどのキャラは立ちP、ヒジ、いずれもすかされ、ショートショルダーを止めることはできない。逆に**足位置がハの字なら止まる**のでよく見て闘うようにしよう（表参照）。



Pヒット後の正位置（一部キャラはハの字）ショルダーは、



ヒジもすかす。当然Pもだめ。

いずれにせよ、素早く反応して技を出さねばならないことに注意しよう。ヒザなどはすかされることはないものの、まず間に合わないぞ。

また、立ちPでは足位置があっていても、**下Kでこられると**カウンターをとられてしまうので注意。

しかし、読みに自信があるのなら、より確実に回避、反撃できる方法がある。

逆に投げが確定するような、ウルフ側が圧倒的に有利な状況では技で返すことはできないのでガードまたは以下の方法でかわすしかないぞ。



ハの字だろうが正位置だろうがこいつが来たら以上。

（投げ確定からの2択）

ウルフ有利な状況といえるのは、以下のようなもの。

●立ちPから…カウンターヒット後は投げ確定。
●コメットフックから…しゃがみにヒット後は投げ確定。ガード後は投げで反撃可能。
●スクリューフック…しゃがみにヒット後は投げ確定。ガード／通常ヒット後は投げで反撃可能。
●下Kから…カウンターヒット後は投げ確定。
●ダブルクロー後…壁際では投げ確定。

投げ確定の状況が多くあるが、投げ抜けを警戒してあえてショートショルダーを狙ってくることが多い。もともと、圧倒的有利な状況であるため、投げが確定するので打撃で止めるのはほぼ不可能。

この場合の対処法は、

1・バックダッシュ

ショートショルダーのリーチ自体は意外に短いため、密着でなければ素早くバックダッシュでかわすことができる。

当然、この後は、投げることが可能だ。

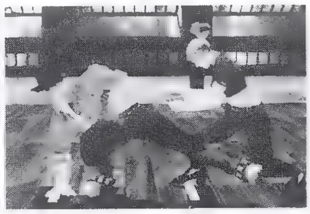


ダブルクロー後などはこれですかせる。

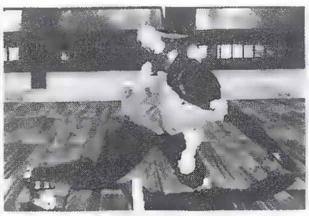
2・ウルフの背中側にE

ショートショルダーはウルフの胸側にはかなりホーミングするのでEでかわすことはできない。逆に**ウルフの背中側には全くホーミングしない**ため、確実に回避可能。この後は横投げ、または背後投げが決まるぞ。

特に壁やリング際を背にしたときはほぼ唯一の回避法だ。



下Kカウンターヒットの後などでもウルフの背中側に、



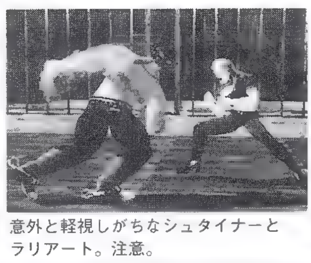
Eでかわせる。横投げを決めろ。

	Pヒット（P）	ヒット（肘）	Pガード（P）	Pガード（肘）
P→ショートショルダー連係　止め表				
アキラ	ハ	両（裡門）	○	○（裡門）
ジャッキー	×	×	正	○
サラ	ハ	ハ	○	○
ラウ	ハ	ハ	○	○
パイ	ハ	×（旋冲拳）	○	正
ウルフ	×	正	×	○
ジェフリー	×	ハ	×	ハ
カゲ	ハ	ハ	○	○
舜帝	ハ	正（挑腕撩拳）	ハ	○（挑腕撩拳）
リオン	×	ハ	×	○
葵	正	○	正	○
鷹嵐	×	×	正	○

ただし、投げとショートショルダーの2択になっている以上、Eと同時に投げ抜けを入力しておこう。

ただしこれも、ウルフがフランケンシュタイナー、またはアックスラリアートを出してきた場合、全く意味のないものになってしまう。

この場合は立ちPなどを出すか、あるいはただしゃがむだけでもかわすことはできる。



意外と軽視しがちなシュタイナーとラリアート。注意。

いずれにせよ読みに自信を持って、素早く反応できるようにしておこう。反応が遅れては返せるものも返せないぞ。

VS JEFFRY

技をくらってからどうするか？

担当　MVP

ジェフリーには攻撃の連携というものがあまりない。それは1つ1つの技の出が遅いので連携を組み立てようにも、相手が出の速いPを出してくるとたいていつぶしてしまうことができるからだ。

　というわけでより重視すべきなのはある技をくらった後の攻防である。

ここでいうある技とは、

1　ヘルバンクハンマー
2　バックスロー
3　デビルリバースクロー

である。

　この後の攻防は対ジェフリー戦の3割を占めているというぐらい重要だ。この状況で読み負けていると圧倒的にジェフリーが有利なのできっちり対応していきたい。

（ヘルバンクハンマー）

　この技はガードされてもあまりスキがないので、ジェフリーは多用してくるはず。問題はやはりくらった時。

　この時自分の状態はしゃがんでよろめいているのである。立ってくらっても強制的にしゃがみ状態にされてしまうぞ。

　ここで何もしないでボーッとしているとジェフリーのしゃがみ投げが入ってしまうので注意。ちょっとでもレバガチャとボタンでよろめきを回復すればOKだ。

　そしてこの後にはヘルバンクハンマーがノーマルヒットしていたか、カウンターヒットしていたかで自分の硬化が変化するので行動の選択が若干違ってくる。

●ノーマルヒット

　この時レバガチャ・ボタンの回復をそのまま続けているとたいてい立ちPが出て、こ



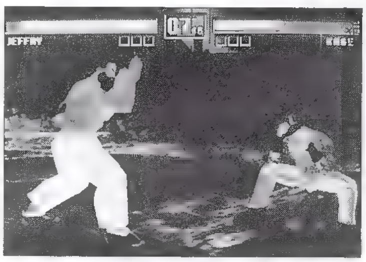
カウンターでくらったら



必ず回復すること

れはジェフリーがPを出してきてもほとんど打ち勝つことができる。

　しかしジェフリーも、この暴れているだけで出るPに打ち負けるのを嫌ってローキックでカウンターを取って投げ



回復したらガードをするのもいいぞ。

とが多い。

　従ってレバーとボタンできっちり回復してガードというのも必要だ。こちらが回復することでジェフリー側も投げや中段を使うことが要求され、ここではじめて読み合いが成立すると言える。

●カウンターヒット

　この場合、完全にジェフリー側有利で、その後の行動はほんとに読みだけである。上中下、そして投げ、これらに対処していくのはかなり厳しいと思われるが唯一の救いはジェフリー側でカウンターかどうかの判断が非常にしにくいところである。従ってノーマルヒットと同じような行動をとってきやすいのでやや対処がしやすくなるであろう。

（バックスロー）

　この技の後、投げにこられるとかなり返しづらいが、こっちがGボタンを押しているかいないかで投げるタイミングが変わる。そこが狙い目だ。

　Gを押しておくとジェフリーの投げは遅めに入力しないといけないので、まずGを押し、すぐに反撃という形をとるとかなり抜けやすくなるはずだ。



Gボタンを押していると最速できたら投げられずにすむぞ。

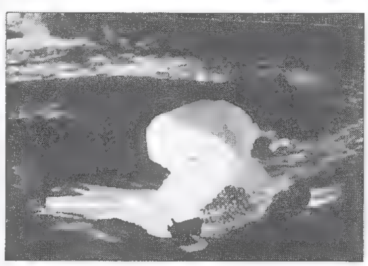
（デビルリバースクロー）

　通称「引き起こし」と呼ばれるこの技はダウンさせた相手を引き起こすというものだ。

　この技の後の状況はというと、ややジェフリー側有利となっている。

　しかし、この時、先読みさえ当たればジェフリー側はダウン攻撃を損したことになるので大失敗に終わらせられる。

　この技の後、ジェフリーの行動としては、再びダウンさせる、または中段攻撃かカウンター狙いのローキックがほとんどであろう。立ちPからの連携はあまりにもリターンが少ないからだ。よってしゃ



引き起こされたら

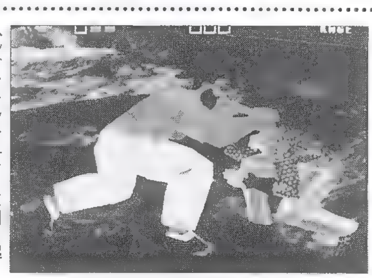


気合いで読み勝つ。

がみガードか立ちPもしくは中段というような選択肢から選んでいくとよい。やや抽象的であるが、要するに上段はあまりないということだ。

（この投げに注意）

　バックスローとスプラッシュは当然警戒しなければならないが1つ見落としがちな投げにトリプルヘッドバットがある。ジェフリー側はできれば3回ヘッドを決めていきたいので（デビルリバースクローが入る為）、もしもヘッドバットにきたら速攻で➡P＋Gを入力していきたい。



ヘッドクラッシュならば引き起こしは入らないぞ。

　また、なぜか最後の最後ではスパインバスターを使う人が少なからずいる。これはまったくの無防備な投げ（警戒してないので）であるから一応、注意しておこう。

　ジェフリーに対する注意というのはだいたいこんなところで、最も恐いのがやはりローキックである。出の速い中段をやや意識して使っていくようにするのが得策であろう。

VS KAGE

意外に単純な動きをしているぞ

やはり動きが早いため、強くなっている部分が多い。だが、その反面、実は欠点が多いのだ。

カゲってなに？

扱う人によって両極端な形となるカゲ。というのも、攻められても嫌だし、待たれたても強い。やはり、この理由付けとしては、単純にすべてにおいて動きが早いからだと言える。

パンチが早い分、下手に返し技の入る技を多用できない。かといって、ガードに徹するといつかは投げられてしまい、リングアウトを狙われる。

これがカゲの基本的な強さ、特徴と言える。ただし、この説明は本当に簡単なもの。

では、もっと具体的な技に関した説明をしていこう。

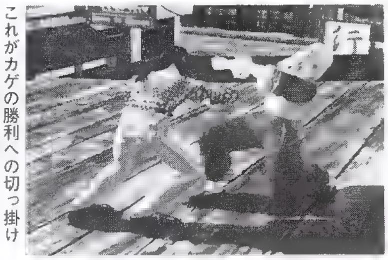
その名もカゲクラッシャー（よく解らん…）

カゲの基本戦術は結局、下P、立ちP、肘打ちからの派生となる。ここから龍尾閃の下段攻撃、投げ、旋蹴りなどといった早めの中段攻撃がくる。

この連携攻撃の流れ的スピードは、キャラクター中でも最速を誇るほどの早さ。強いわけだ。がしかし、ここに唯一カゲの欠点となるものが一つある。

それはすべての攻撃において、単発だということだ。つまり、下Pや肘打ちからの派生攻撃を1回我慢すれば、必ずその後にチャンスがまわってくるのだ。これがカゲに勝つ最大のポイントになる。

カゲで一番ありがちな技、肘打ち。この技は結局、下P、立ちPから一番使われる派生技なので、これをメインに説明していこう。



これがカゲの勝利への切っ掛けとなる技、肘打ちだ。

はじめに一言いっておくが、肘打ちからの派生はあくまでも喰らったときであって、ガードしたときは断然こちらが有利というのを覚えておこう。一方、喰らった場合だが、このときは基本的に防戦一方。迫られる攻撃は主に立ちP、龍尾閃、投げの3つ。

肘を喰らった場合の回避法は、できればリーチの長い下段攻撃がお薦め。ここは、しゃがみPで応戦しても、龍尾閃に潰されるので注意。基本は下段攻撃 or エスケープ、しゃがみガードがいいだろう。が、しゃがみガードはカゲが投げにきた場合、しゃがみきれずに投げられてしまうときがあるので注意。

ちょっと嫌らしい対策だが、ローキックを出しておけば再び中段、上段攻撃をカウンターで当てることができ、そこから投げの二択をしかけることも…。

ちなみにカゲに勝つポイントとしてのアドバイスがここで1つ。肘からの龍尾閃というのは、かなりありがちな攻撃パターン。で、この龍尾閃、実は全キャラクター返し技が存在する。

返し技は各自異なるが、しゃがみ背後投げを装備しているものは、必ず投げを決めれるようにし、それ以外のキャラクターは返し技表に表記されているものを覚えるといいだろう。



おっ、龍尾閃をガードできた。生まれて初めてだよ…。



しゃがみ背後投げが大安定。初めてでできれば言うことなし！

投げ技に対しても重要事項が…

カゲの何が嫌って、そりゃ投げ技でしょ。どんなに追いつめても弧延落で一発逆転だし、それを警戒してもカゲには、それ以外に3種類もの投げがあるのだ。

だが、それらの投げを使うときは、本当にピンチになったとき。普段警戒しなくてはいけないものは、やはり弧延落と浮霞の2つの投げ技だ。

基本的にこの2つの投げ技の投げ抜けを入力していれば、とりあえず問題ないだろう。それ以外の投げがきた場合は、はっきりいって諦めるしかない。

さて、今まで説明したものがカゲの主に狙っている投げ技だ。実はこの投げ技にも返し技が存在するのを知っているかな？それをここで紹介していこう。

返し技といっても、これはちょっと特殊で投げ抜けをしたときに横投げを決めることができる「確定横投げ」なのだ。これがカゲの投げには2つ程ある。



浮霞を投げ抜けた瞬間。このときが横投げ確定時だぞ。

いきなり答えを明かすと浮霞（⇦⇩　P+G）と影霞（⇦⇨P+G）がそう。この投げ受け身を取った際、P+Gを入力すると横投げが確定して決まるのだ。これを知っているのと知らないのでは、かなり差が開くので必ず覚えるように。

最後にもう1つ情報を提供しよう。

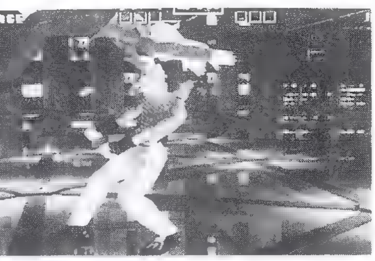
カゲの順逆自在（⇨P+G）という投げ技があるが、これを喰らった場合。投げ自体にダメージはないものの、打撃によってやられてしまう。

で、この投げ技後、特にカゲがやってくる攻撃が裏水車だ。この攻撃を実はかわったやり方で回避可能。

やり方はキャラクターがジャッキーのサマーソルトを持っているもの限定となるが、このサマーソルトを順逆後の裏水車がきたら出してやるのだ。すると、なぜか背中にいるカゲにサマーがヒットし、それはカウンターとなり大ダメージを逆に与えることができる。



どりゃ～、と順逆自在。いくぜ！安定裏水車!!



シャコッ！ってな感じで簡単に返せます…（悲）。

これはかなり重要情報だと思うぞ。ちなみにサラは順逆後、Kボタン連打で簡単に振り向きキックで返すこともできたりしちゃうぞ。

VS SHUN DI

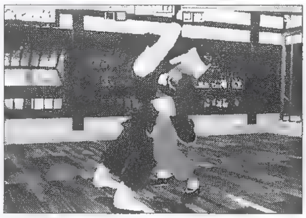
お年寄りに引導を渡してあげよう

担当：ポポしじみ

転身繰膀と挑腕撩挙の2択は恐くない

舜帝に返し技として投げ技などの入るスキの大きい技（起き上がり攻撃など）をガードされた時は、当て身・P＋G・コマンド投げ抜けを使っていこう。当て身は各キャラ挑腕撩拳に対応するものを、コマンド投げ抜けは転身繰膀である確率が高いので⇩P＋Gがいいだろう。この回避法により大ダメージにつながるデンジャラスな技は封印できるはずだ。これで舜帝はド○えもんがいなくなった○び太同然。南無阿弥陀仏。


当て身・P＋G・コマンド投げ抜けを入力しておけば…、

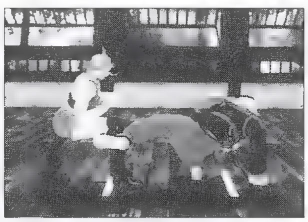

挑腕撩挙はしっかり当て身。


投げ抜けもこの通り。

仰穿腿後はこうして見切れ

対舜帝戦において重要なカギを握っているのが仰穿腿（⬇K）後の攻防。これにしっかり対処できるようになれば、対舜帝戦はかなり楽になるぞ。

まずは仰穿腿をガードした場合について。以外に気付いていない人が多いけれども、他キャラの⬇Kと同様、舜帝の仰穿腿はガードさえすれば返し技を叩き込むことができる。各キャラ、肘や下段投げといったところが返し技となるが詳しくは「返し技の章」に載っているのでそちらを見て欲しい。

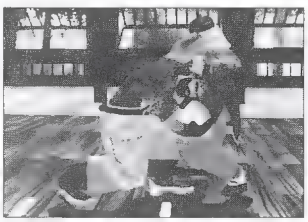

仰穿腿がガードできたなら…。


返し技のチャンスだ！

仰穿腿をくらってしまった場合は、舜帝が仕掛けてくるであろう連携を先読みして対応していく。とりあえず幅広く対応できるのが「立ちガードで様子を見る」だ。その後は直接有利になるわけでもないので、お互いに仕切り直しとなる。また、仰穿腿後にお約束のようにエスケープしてくる相手には前ダッシュからの投げが有効だ。かなり素早く反応しなければならないので、ワンコマンド入力の投げ技にしておいた方が無難である。


仰穿腿ヒット後の…、


エスケープがバレバレな時は…、


投げるべし「バレてんだよ！」

挑腕栽手のスカし方

頻繁に使われる中段技に挑腕栽手（⇩⇘⇨P⇦P）がある。ガードをしても返し技がないためになかなか厄介な技だが2発目の部分をしゃがんでスカすことができるのでその方法を説明しておこう。

1発目をガードorしゃがみガードしたらレバーを⬇方向に入れっぱなしにして（ガードしたままでよい）しゃがみ、2発目をスカらせる。要は単純にただしゃがめばいいのである。後は好き放題投げ技なり打撃なりをたたきこんでいこうぜ。

1発目で突き上げられても…



そのまましゃがみガードで2発目はスカるのだ。



カウンターは暴れるに限る

舜帝の月牙顎手（⇨⇦P）や挑撃背転（⇦⇦P）などでカウンターをとられた（で止められた）際は投げを決められがちだが、他キャラのカウンター投げ（ローキックカウンター投げなど）のように確定しているワケではないので、反応してあげれば必ず回避できる。一番楽な方法は、とりあえずPPP…とパンチを出して暴れるのがおすすめ。下手に投げ抜けを狙うより、この選択の方が、中段攻撃の連携ですら潰してくれることがあるので何かと有利だ。

連載顎手に要注意！

VF2時代の名残なのか、VF3になっても舜帝の連載顎手（⇨⇦PPP）に返し技があると思っている人が割と多い。しかし実際はかなり硬化の短い技なのだ。ガード後は2択などを仕掛け有利に展開できるが、くらった場合は無理に反撃することだけは避けること。相手にもよるが、舜帝側はまず反撃に対する連携えお仕掛けてくることが多いので、うかつに手を出すとハマるぞ。ここは立ちガードで様子を見るか、エスケープ、ローキックあたりで探っていくのがいいだろう。


連載顎手後はローキックなどが有効だぞ。

VS LION

実は遅い、リオンの技

素早い動きが特徴のリオンであるが、技自体はそんなに速くないのだ。

担当：SHO

（割り込む技）

リオンの技は連続した連携が少なく、1つの技に割り込むというのはあまりない。

しかし、割り込まなければならないところがいくつかは存在するので、必ず割り込んでおきたい。

ここではそういった、連続した技に割り込む場所を紹介していこう。

●盤肘連環手（⇨PP）

リオンの固有技で、肘のあとに、連続して穿疾歩がでる技があるが、この技がきたときには必ず割り込んでおきたい。

割り込む場所は、肘から穿疾歩に移る瞬間だ。この技は肘がヒットしても連続攻撃にはならず、とにかく攻撃発生時間が早い技であればたいてい割り込むことができる。

しかし、肘をくらって自分が『よろけ』てしまったときには次の穿疾歩を返すことは難しい。一応、よろけ回復をすれば、次の穿疾歩をガードすることはできるが、超がんばって回復しないと間に合わないのでよろけたときにはあきらめてもかまわない。

さて、割り込む技だが、基本的に全キャラ立ちPで割り込むことが可能。しかし、鷹嵐が肘をくらってしまった場合、次の穿疾歩に割り込むことはできない。他に、エスケープでも避けることもできるのでこれでもいい。

立ちPの早いキャラであれば穿疾歩がくるのを確認してからでも間に合うので覚えておいてほしい。

●穿陰掌（⇘P）

リオンの攻撃連携のなかで、穿陰掌を使ったものがある。穿陰掌のあとには、投げを狙うときと、落撃掌（⇘PP）をだすのが基本となる。

この連携を止めるのがやはり立ちPだ。

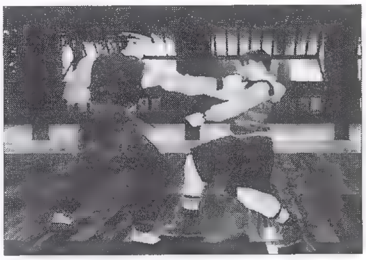
立ちPを出したら落撃掌を止められないと思いがちだが、落撃掌はディレイをかけることができないので、ガードをしていれば、穿陰掌か落撃掌を見極めるのは、そんなに難しいことではない。



肘をガードしたあと、



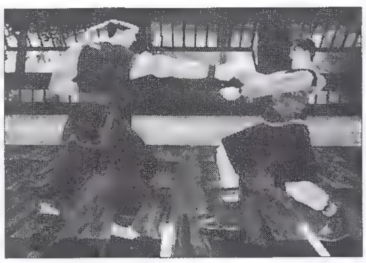
穿疾歩がくる前に、



立ちPで割り込む。



穿陰掌で止めてきたら、



迷わず立ちPで割り込もう。

相手が穿陰掌で止めてきたときには、まよわず立ちPで割り込むようにしよう。

（ガードしたあとに…）

ガードをしたあとにどんな反撃が確定なのかを知ることはVF3の世界ではかなり重要なことなのだが、何で割り込んでいいのか、割り込んでもイマイチうまくいかないというものがある。

リオンの固有技のなかでは、穿弓腿がその1つだ。

リオンといえば穿弓腿というぐらい、リオンの技の中では非常に使用頻度が高い技なので、これだけは、ガード後に必ず反撃しておきたい技だ。下段攻撃で攻撃発生時間も非常に早いためガードするのは難しいが、ガードしたあとには必ず確定の反撃ができる。

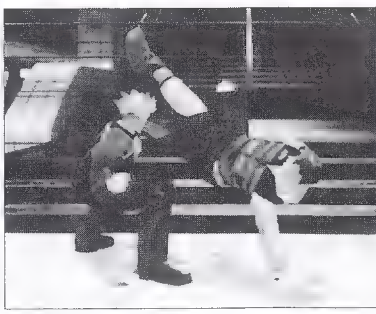
穿疾歩をガードしたとき、リオン側の判定としては『しゃがみ状態』になっているので、VF2のときのように通常投げで反撃することはできなくなりイマイチ嫌なものを感じるが、肘などで反撃すれば、よろけは確定なのでその後の攻撃連携につなげ安いのは事実だ。また、下段投げをもっているキャラは迷わず狙っていきたい。

しかし、葵や鷹嵐は下段投げが1つしかないので投げ抜けをされやすいことを考えると、中段攻撃で反撃しておくのがベターといえる。さらにアキラは、穿弓腿ガード後には崩撃雲身双虎掌が確定の反撃技となる。

以上のように、穿弓腿をガードすればかなり有利になることは間違いない。だが、1つだけ注意しなければならないことがあり、穿弓腿をガードしたときに、リオンとの位置が遠いときには、反撃が確定でないときがある。

このようなときには、リーチのある中段攻撃で反撃するのがいい。例えばジャッキーであればダッシュハンマーキックで反撃すればリオンとの位置を気にしなくていい。

どうしても気になる人は、どんな状態でも反撃できる技で返していくのがいいだろう。



穿弓腿をガードしたら、



肘で反撃するのが基本。

VS AOI

最低限は抑えよう

全キャラ中もっとも軽く、葵限定コンボなるものまで存在する葵。その代わりと言っては変かもしれないが動きは素早く、小刻みなステップから技を繰り出してくる。これが結構厄介だったりするわけだ。

（意外？攻めは単発重視）

連突小太刀、連突草薙、連突絹車と、コンビネーションがたくさんあり、寸止めという技を停止する動作もあるため葵はコンビネーションキャラと思うかもしれない。だが対戦をしているときにダメージをもらっているのは、これらのコンビネーションの影で使われている浮桜や横周肘当てだったりする。

実際一番ダメージを取られるのは投げなのだが、その投げと同じくらいこれらの単発技は厄介な代物だ。

（葵有利な状況での攻防）

反撃が確定しないものの攻めのターンが葵に移った。このような状況で攻めてくる葵の技は、主に出の速い中段攻撃の中段肘当、浮桜や横打、下段の草薙、それに投げである。

中段肘当をガードしたときは、葵に旋桜という連携を使う選択肢が残されているが、旋桜をガードすると投げが確定するためあまり使ってはこないと思う。もし出されてもディレイならPで割り込むことができるので落ちついて対処しよう。

中段肘当を使うときの葵の狙いは、よろけさせてからの投げ。中段肘当をしゃがみガードしてよろけたときは、回復を急いでおこない技を出せば返すことができる。しかし油断して「あっ」とか意表を突かれた場合はまず間に合わないので自分がくらった後の反応次第では投げ抜けを入れた方がいいこともあるだろう。

浮桜をガードした後も基本的には変わらない。旋桜のように派生する技がない分、落ちついて攻めに転じることができるはず。だが、浮桜をガードした後は、葵にしゃがみさがりという行動があるため八の字での肘や正の字での膝攻撃はすかされる恐れもあるのだ。だから攻撃手段が単調になると葵にいいように攻められてしまうのでたまにリーチの長い技を使うなど工夫していこう。ウルフのショートショルダーなど実用的な技の中に、しゃがみさがりをしてもすかることなく届く技があるならそれを混ぜていけばいい。


しゃがみさがりを無効にさせる攻撃があればそれも混ぜる。

（寸止め対処法）

連突から攻められたときや肘攻撃の後などに攻撃を出さずに止める寸止めは、全キャラ中葵だけの特権である。

攻撃を寸止めしたときには、技を割り込めるほどの硬直が存在しているが、実際とっさに出された技に寸止めをされたときなどは見てから割り込むのが困難であったりする。

とりあえず初めの段階で覚えておくことは、

●出し切ると思ったら素直にガード
●寸止めを読んだら投げや打撃を置いておく

という2つの行動を決めてしまうことである。



連突をくらっているときから割り込みを考え、草薙のところで決め打ちの膝。これらが混ざるだけで葵を萎縮させれる。

打撃をやめるまでガードに専念し寸止めが来たら技を出そうと思っても最初はまずできない。またかなり熟練してきてもとっさにやられた行動にベストの対処ができる人はほとんどいないので、このように行動を割り振ることが大事なわけだ。

寸止めが使える技はたくさんあるが、どれもあまりダメージはないので思い切りよく行動して慣れるようにしよう。

（投げ抜けの割り振り）

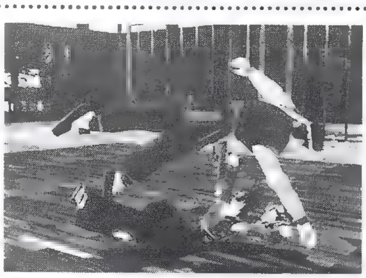
投げが確定する技をガードされてしまったときや起き上がり上蹴りをガードされたときなど、葵の投げが確定するときにどの方向に入れるのが効率いいのか説明しておこう。

葵の投げの中で、どんな状態からでも使っていくことができる1フレーム投げは、小当て、木の葉落とし、半月巴、六段帯取りの4つ。

数自体は普通なのだがこの投げすべての投げ抜け方向が違うため厄介なのだ。

ここで知っておくといいのは、小当て（P＋G）と半月巴（⇦P＋G）を投げ抜けに成功した場合、こちらの投げ（横投げ）が確定するということ。このため投げ抜け方向が4つあるのだが、葵の心理を利用することにより的を絞りやすくなるだろう。

葵側が絶対的に有利な状況ではこれよりもきついことになる。


だからこそ半月巴ということもあるだろうがそこは読み。

投げコンボの脇絡みと蝶絡み、しゃがみ状態から投げる合気投げが加わるからである。

この3つは葵を使っている人のセンスによって使用頻度が全然違ったりするので確率やダメージでしか説明できないが、ほとんど合気投げをメインにすえていると思っていいだろう。

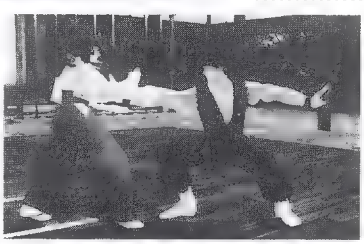
というのは、投げコンボは脇絡み、蝶絡みをくらった後に投げ抜けの機会が最大2回訪れるので葵側もダメージを損してしまうことがあるのに対し、合気投げは決まればダウン投げまで確定していいダメージになるからである。

これらを考慮して投げ抜けを考えてみよう。

もっとも効率がいい抜けコマンドは、

P＋G、⇦⇨P＋G

である。こう入力することで、小当てと合気投げと脇絡みの3つを抜けることができるので実用的。


さらに当て身を混ぜたりするとより効果的に。

ただしコマンド入力を急ぎすぎて正確にいれれなかったり、逆に慣れてしまいほかの投げ抜けを入れられなくなったりするくらいなら一つに絞って入力した方がいいだろう。

VS TAKA-ARASHI

確固たる対策がある、唯一のキャラ

担当：アディオスToshi

鷹嵐には、他キャラでは考えられない連続技がつながるのは周知のとおりだが、まずそれを使わないでも有利にゲームを展開できる方法を考えてみよう。

（待つのもいいぜよ）

鷹嵐には硬直時間の長い技が多い。双手突っ張り・鬣龍がその代表で、ガード後は肘ぐらいまでなら余裕で返し技として入る。しかし、それが分かってて効果的に高いダメージを与えることができるならいいが、できないなら投げ技（返し技としての）を、ベストタイミングで入れるようにしたほうがいい。

と言うのも、鷹嵐の技で返し技が存在しないのは、（中・下）突っ張り、鐘突きぐらいのもので、一見、隙の小さそうに見える肘当てや鬼殺しにも、返し技を入れることが可能。だが、さすがにそれぐらいになると、カゲやサラのようなキャラでないと、P～で返すことはできないので、普段から投げ技を返し技として使う癖をつけておくといいというわけ。

つまり、極端な話「タカが動けば返し技」。これぐらいの概念を持って闘っても、まったく差し支えはないのだ。


こんな小振りな技でも、返し技があることを忘れるな。

よってエスケープも、他キャラ程考える必要はない。なまじ考えて使っていっても、鷹嵐には攻撃持続時間の長い技が多く、性能の良いキャッチ投げ（もろ差し）もあるので、かえって都合が悪くなってしまうぞ。

（手を出すなら猿になれ！）

「待ち」っぽいのを否定し、手数を多くして「抑え込み」たいのであれば、考えられる限りの接近戦を挑むのが正解。これは、どんなキャラにもある程度のセオリーとなる。投げ技が恐いものの、間合いを開けて手を出し続けていると、鷹嵐の一発逆転の可能な中段技が跳んでくる（キャッチ投げも）。他キャラでは、こう入った恐怖があまりないはず。

さらに手数を多く、と言っても立ちPを多用するのは良くない。鷹嵐は下Pを多用するし、羆爪、露払いといった上段攻撃をすかす技が常備されているからだ。

よって、効果的なのは、小振り中段技の繰り返し。肘↓肘とか、裡門↓裡門など、どのキャラにでもある、返し技を受けないそれで攻め立て、機を見て投げる。

対応の上手な鷹嵐なら、この投げにくるところにすかさず割り込んでくると思うが、それはもう、キャラ性能うんぬんでは対処できない。

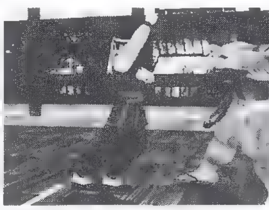

肘、肘、とかやんのは、ダサイけど効果的。

（各キャラ別タカ専用コンボ）

では、おまちかねの鷹嵐専用コンボの紹介だ。「あれもつながるのに…」てのもあるかもしれないが、とりあえずここでは実戦で効果的だと思われるものを抜粋してみた。

●アキラ

楊砲↓投げが最も使う機会が多くなるだろう。と言うのも、撃歩翻誇後に楊砲が入るから。順歩翻誇の後にも楊砲は入るが、一応、回復可。独歩頂膝ヒット後にも投げ技が確定。すべてカウンターを必要としないのが強い。


撃歩から楊砲…。ここから…。


こんなことやられたら泣けます。いや、まじで。

●ジャッキー

コンボエルボースピンが単純につながるため、返し技には活用したい。また、スピニングソードが小カウンターで入っても、次にコンボエルボーがつながる。が、こちらはちょっとした大道芸。

当然、ニーキック↓投げ技も連続技。

●サラ

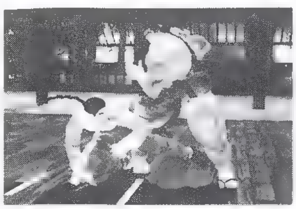
ジャッキーと違って、Pからの連携はつながらない。

ただし、スピンヒールソード（小カウンター）↓ダブルジョイントバット、といった連続技がある。

●ラウ

PPKがつながるのが、まず大きい。その後、大ダウン攻撃に行っても、鷹嵐はほぼ避けることができない。

地掃腿（小カウンター）↓投げ技も、倒れないゆえに可能な芸当。ただし、通常ヒットだと逆にしゃがみ投げを喰らう点に注意。

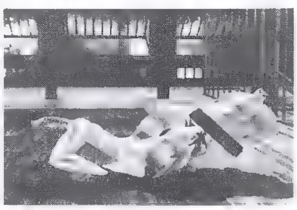

地掃腿はカウンター命。割と諸刃の剣。

●パイ

ラウと同じくPPK。

●カゲ

コンボエルボーと同種（?）の散弾螺旋裏蹴りが連続技になるのがオイシイ。返し技にはこれを。


螺旋裏蹴りから、流影脚まで入るのよ。

●ウルフ

1・2アッパーが連続技に。やはり打撃よりも投げ技重視で、ニーブラストもしくはショートショルダー↓投げ技を中心に選択肢を考えよう。

●ジェフリー

ニーアタックは当然として、ニープッシュからも投げ技が連続。隙が少ないので、後者のほうが使いやすい。


膝からは、タカ、アオイ以外はまず投げ確定。

●リオン

勾手連捶がノーマルヒットでも、次に投げ技が確定。

しかし、リオンが特別コンボを狙うなら、旋風腿からが実戦的。大カウンターでヒットすれば、次にPPP↓前掃腿まで入るぞ。

●舜帝

連撃後下蹴腿がつながる。他の打撃技からPを入れることは、ほぼ不可能。

●アオイ

浮桜（小カウンター）↓PP。前に何もいれず、素でならPPKが連続。これも多用していきたい。

●鷹嵐

突っ張り6発、すべてつながる。この威力はバカにできない。

また、斬撃、双手も小カウンターヒットで、投げ技が連続に。丸太膝からは無理。

投げ抜けの基礎とお得な投げ抜け法

投げ抜け

担当：がっちん

VIRTUA FIGHTER 3

ここでは、相手の投げ技を受け流して抜けるという、投げ抜けを解説していこう。

バーチャ3では、PG投げと言われる基本投げ（P＋G）はもちろん、すべてのコマンド投げを抜けることが可能である。

なお、横投げ、背後投げ、壁投げとキャッチ投げは投げ抜けができない。


横投げなどの特殊な投げは投げ抜けすることはできない。

投げ技のコマンドを知る

では、いきなりコマンド投げを抜けることから始めるぞ。PG投げはこっちもP＋Gと入力するだけなので簡単。タイミングを間違わなければ問題はないぞ。


PG投げにはP＋Gで抜ける。レバー入力があると抜けられない。

さて、コマンド投げを抜けると言っても相手の使用するキャラのコマンド投げをよく理解していないといけない。

なぜなら、そのコマンド投げの最後に入力された方向をこちらも入力して行わなければならないからだ。

例を挙げると、⇨なら⇨、⇦なら⇦ということ。ボタンは投げ技であれば一律P＋Gで統一されているので、抜ける側もボタンはP＋Gとなる。


コマンド入力の最後と同じ入力をしてP＋Gだ。

では、⇨⇦というコマンドであればどうだろうか。この場合も最後の入力方向だけなので⇦でOK。わざわざ相手と全く同じの⇨⇦にする必要はない。でもタイミングがあっていればこれでも抜けられるけどね。

よって、抜ける側が⇨P＋Gを試みた場合、⇨P＋Gの投げと⇦⇨P＋Gの投げの両方が抜けることができるというわけだ。

複雑なコマンド投げ

いままでの説明では、すべてのコマンド投げを抜けることは不可能である。

バーチャにはレバーを半回転させるコマンド投げが存在し、これらの投げ技は、一般的に難しいとされ威力も高くなっている。


半回転コマンドの豪快な投げ技であっても…


最初と最後のコマンド2つを入力すれば抜けられる。

これら半回転コマンドとは、ジャイアントスイング（ウルフ）、転身双勾手（リオン）、脇絡み・蝶絡み（葵）、合掌捻り（鷹嵐）。

コマンドは⇦⇙⇩⇘⇨か⇨⇘⇩⇙⇦になっており、そのような投げ技を抜けるには、最初と最後のレバー方向を入力する必要がある。

よって抜ける側のコマンド入力としては、⇦⇨か⇨⇦でP＋Gボタン。初めは多少の抵抗があるものの、慣れてしまえば問題なく入力後P＋Gとできるだろう。

さて、ここまでで相手のコマンド投げを抜けるやり方は理解してくれたかな。


タイミングをずらされると厳しいか。しつこく入力しよう。

あとは、タイミングだけである。当たり前だが、相手がコマンド投げの入力を完成させるよりも、こちらが早く入力し過ぎても意味がない。このあたりは実戦で鍛えよう。

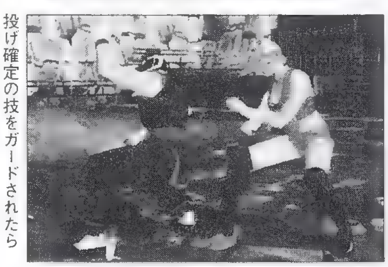
お得な投げ抜け法

ここからは、相手のコマンド投げはもちろん、コマンドミスや裏をかいての基本投げでも抜けられるやり方、つまりPG投げとコマンド投げの両方を抜けるやり方を紹介しよう。

このテクニックは有名で、すでに標準装備しているプレイヤーも多い。情報提供&発見者は葵のバーチャビデオでも有名な若人アキラ。

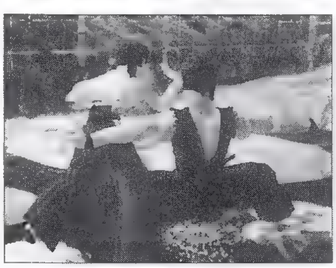
かんじんのやり方は、P＋G→抜けたいコマンドP＋Gとやるだけ。ただし、順番が重要でP＋Gが必ず先に来なくてはならない。タイミングも一気に入力。間髪入れずに連続入力すること。

なお、コマンド投げをいくつも投げ抜けするようなこともできない。あくまでも、基本投げプラスコマンド投げである。


投げ確定の技をガードされたら投げ抜けの用意。


P＋G→コマンドP＋Gと素早く入力。

また、これらとは違うが、打撃投げ抜け（崩撃雲身双虎掌対策）当て身投げ抜け（当て身コマンド→投げコマンド）などさまざま応用がなされている。


打撃技→投げ抜けで崩撃雲身双虎掌も1段で止まる。

これで完璧！投げ技使用頻度 and 投げ抜けコマンド表

担当：借金

表の説明 表中のコマンド表記は、投げ技コマンドが１Ｐ側表記、投げ抜けコマンドが２Ｐ側表記になっています。また使用頻度とは、相手がどの投げ技を狙ってきやすいかの目安の数値です。

結城　晶

技名	コマンド	ダメージ	投げ抜け	使用頻度
倒身捜腿	P+G	40	P+G	—
心意把	⬃⇨P+G	60	⇦P+G	30%
大纏崩捶	⇦⇨P+G	60		
獅子抱月	⇦P+G	50	⬀P+G	30%
鶴子穿林	⇦⬂P+G	40		
順歩翻胯	⇦⇩P+G	10	⇩P+G	35%
進歩里胯	⬃P+G	0	⬂P+G	5%

影丸

技名	コマンド	ダメージ	投げ抜け	使用頻度
太刀	P+G	50	P+G	—
順逆自在	⇨P+G	0	⇦P+G	25%
影霞	⇦⇦P+G	50		
刀霞	⬂P+G	50	⬀P+G	20%
浮霞	⇦⇩P+G	60	⇩P+G	25%
弧延落	⇦P+G	40	⇨P+G	30%

ジャッキー・ブライアント

技名	コマンド	ダメージ	投げ抜け	使用頻度
ノーザンライトボム	P+G	50	P+G	—
ネックブリーカードロップ	⇨⇨P+G	40	⇦P+G	10%
サディスティックハンギングニー	⬁⬃P+G	50	⬃P+G	30%
ニーストライク	⇨⬃P+G	60	⇨P+G	60%

パイ・チェン

技名	コマンド	ダメージ	投げ抜け	使用頻度
転身捜倒	P+G	50	P+G	—
雷震入林	⇨P+G	50	⇦P+G	25%
倒身陰掌	⇨⇨P+G	50		
旋風燕陣	⇦⇦P+G	60		
空烈天鳳	⬇⇨P+G	60		
飛燕翻跨	⬂P+G	0	⬀P+G	10%
掣燕掛塔	⇦⇩P+G	30	⇩P+G	35%
天地頭落	⇨⬀P+G	55	⇨P+G	30%
下段投げ				
燕風輪翔	⇨P+K+G	0	⇦P+K+G	—

ラウ・チェン

技名	コマンド	ダメージ	投げ抜け	使用頻度
肩車頭落	P+G	40	P+G	—
雷震入林	⇨P+G	50	⇦P+G	40%
転身巴咽掌	⇦⇨P+G	60		
大地倒襲	⬂⬂P+G	65	⬃P+G	40%
柳手掛塔	⇦⇩P+G	10	⇩P+G	5%
柳車旋転	⇦P+G	50	⇨P+G	15%

リオン・ラファール

技名	コマンド	ダメージ	投げ抜け	使用頻度
破刀手秋腿	P+G	50	P+G	—
採取砲靠	⇦⇦P+G	50	⇦P+G	40%
飛転双空脚	⇦⇨P+G	50		
登山翻車脚	⬇⇨P+G	50		
擺下尖転	⇨P+G	0	⬃P+G	20%
七星天分肘	⇦P+G	50	⇨P+G	30%
転身双勾手	⇨⬂⇩⬃⇦P+G	70	⇦⇨P+G	
七星跳飛捕蝉	⬃P+G	45	⬁P+G	10%

サラ・ブライアント

技名	コマンド	ダメージ	投げ抜け	使用頻度
フロントスープレックス	P+G	50	P+G	—
ネックブリーカードロップ	⇨⇨P+G	40	⇦P+G	70%
レッグホールドスロー	⇦⇨P+G	60		
ライトニングニースマッシュ	⇦P+G	43	⇨P+G	30%

表の説明 表中のコマンド表記は、投げ技コマンドが１Ｐ側表記、投げ抜けコマンドが２Ｐ側表記になっています。また使用頻度とは、相手がどの投げ技を狙ってきやすいかの目安の数値です。

ジェフリー・マクワイルド

技名	コマンド	ダメージ	投げ抜け	使用頻度
バックフリップ	P+G	60	P+G	—
パワースラム	⇨P+G	50	⇦P+G	20%
マシンガンハンマー	⬃⇨P+G	60		
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨P+G	70		
スプラッシュマウンテン	⬂⬂P+G	80	⬃P+G	30%
タックル	⇦⬂P+G	60		
スパインバスター	⇩P+G	50	⇩P+G	15%
バックスロー	⬃P+G	0	⬂P+G	25%
ボディーリフト	⇦P+G	60	⇨P+G	10%
投げコンボ				
ヘッドバット	⇦⇨P+G	20	⇦P+G	65%
ダブルヘッドバット	⇦⇨P+G⇨P+G	36		
トリプルヘッドバット	⇦⇨P+G⇨P+G⇨P+G	58		
ヘッドクラッシュ	⇦⇨P+G⇦⇨P+G	40	⇦⬀P+G	35%
	⇦⇨P+G⇨P+G⇦P+G	60		
下段投げ				
パワーボム	⬂P+K+G	70	⬃P+K+G	35%
マシンガンニーリフト	⇩⇨P+K+G	80	⇦P+K+G	45%
アイアンクロー	⇩P+K+G	50	⇩P+K+G	20%

ウルフ・ホークフィールド

技名	コマンド	ダメージ	投げ抜け	使用頻度
ブレーンバスター	P+G	60	P+G	—
ボディスラム	⬃P+G	50	⬂P+G	25%
スタイナーズスクリュードライバー	⬃⬃P+G	80		
ジャイアントスイング	⇦⬃⇩⬂⇨P+G	100	⇨⬂⇦P+G	45%
リストロックスロー	⇨⬂⇩⬃⇦P+G	80	⇦⇨P+G	30%
キャッチ投げ				
キャッチ	⇨P+G	0	⇦P+G	0%
サンダーファイヤーパワーボム	P+G	60	P+G	5%
プッシュ（※1）	⬂P+G	0	⬃P+G	5%
フロントネックチャンスリー	⬃P+G	60	⬂P+G	5%
スリングショットフロントスープレックス	⇦P+G	60	⇨P+G	5%
チェンジ	⇨P+G	0	⇦P+G	5%
ジャーマンスープレックス	P+G	70	P+G	20%
プッシュ（※2）	⇨P+G	0	⇦P+G	15%
カーフブランディング	⬂P+G	70	⬃P+G	20%
タイガースープレックス	⇦P+G	70	⇨P+G	20%
下段投げ				
タイガードライバー	⬃P+K+G	70	⬂P+K+G	35%
サイドスープレックス	⇩P+K+G	60	⇦P+K+G	30%
ダブルアームスープレックス	⬃P+K+G	70	⇩P+K+G	35%

※1…キャッチ後
※2…チェンジ後

舜帝

技名	コマンド	ダメージ	投げ抜け	使用頻度
酔歩転身肘	P+G	50	P+G	—
転身繰胯	⬂P+G	0	⬂P+G	70%
転身繰鶏脚	⇨⬂P+G	40		
倒襲裏肘	⇨P+G	50	⇨P+G	30%

梅小路 葵

技名	コマンド	ダメージ	投げ抜け	使用頻度
小当	P+G	40	P+G	—
合気投げ	⬇⇨P+G	50	⇦P+G	45%
木の葉落とし	⬃P+G	50	⬂P+G	20%
半月巴	⇧⬃P+G	45	⬃P+G	15%
六段帯取り	⇨P+G	50	⇦P+G	20%
投げコンボ				
脇絡み	⇨⇧⇦⬂⇨P+G	20	⇦ ⇨P+G	5%
蝶絡み	⇨⇩⇩⬃⇦P+G	30	⇦⇨P+G	5%
弓身固め	⇨⇩P+G or ⇦⇩P+G	20	⇩P+G	40%
糸巻き	⇨⇧P+G or ⇦⇧P+G	35	⬁P+G	10%
海老折り	⇩⇧P+G	25	⇧P+G	20%
擢引き	⇧⇩P+G	25	⇩P+G	20%
下段投げ				
手極め倒身	⇩P+K+G	60	⇩P+K+G	—

鷹嵐

技名	コマンド	ダメージ	投げ抜け	使用頻度
上手投げ	P+G	60	P+G	—
外掛け	⬁P+G	45	⬃P+G	10%
首投げ	⬃P+G	65	⬂P+G	25%
居反り	⬇⇦P+G	70	⇨P+G	25%
浴びせ倒し	⇨⇨P+G	55	⇦P+G	40%
合掌捻り	⇦⇧⇨⬂⇨P+G	80	⇦ ⇦P+G	
投げコンボ				
四つ身	⇨P+G	0	⇦P+G	—
櫓投げ	P+G	60	P+G	30%
二枚蹴り	⇩P+G	60	⇩P+G	35%
外無双	⇦P+G	60	⇨P+G	35%
キャッチ投げ				
もろ差し	⇦⇨P+G	0	⇦P+G	—
内無双	P+G	65	P+G	10%
呼び戻し	⇩P+G	75	⇩P+G	30%
蛙掛け	⬂P+G	75	⬂P+G	30%
二丁投げ	⇦P+G	75	⇨P+G	30%
下段投げ				
掴み投げ	⬂P+K+G	60	⬃P+K+G	—

ガードした！さあ、どの技で返そうか？

返し技の章



アキラ

返し技 VS AKIRA

キャラ名　アキラ

アキラ技	返し技	ジャッキー技	返し技	サラ技	返し技	ラウ技	返し技
躍歩頂肘	A、B、C	エルボースピンキック	A、B、C	トーキックＪナイフ	A、B、C	転身双虎掌	A、B
馬歩頂肘	A	ダブルローキック	C	Ｊナイフサイドキック	A、B	燕子掌	A、B、C
崩拳	A、B、C	Dハンマーキック	A、B	ラウンドキック	A、B、C	連環虎燕掌	A、B、C
易前腿	A、B、C	サマーソルト	A,しゃがみダッシュE	Dジョイントバット	A、B	地掃腿	下P
崩拳	A	ニーキック	A、B	ダブルローキック	C	連掌転身掃脚	C、D、E、F
右端脚	A、B、C	パンチロースピンK	E、F、D	ロースピンキック	C、D、E、F	連掌背転脚	A、C
捜下崩捶	なし	スピンヒールソード	A、B、C	レッグスライサー	A、B	腿登裏旋脚	なし

パイ技	返し技	ウルフ技	返し技	ジェフリー技	返し技	カゲ技	返し技
蒼下連捶掌	A、B	ショートショルダー	A、B	Dエルボーアッパー	A、B	旋蹴り	投げ
上歩冲掌	なし	ニーブラスト	撃歩翻胯	ミドルヘルスタンプ	A、B、C	龍尾閃	C、D、E
腿登裏旋脚	B（状況による）	ロースマッシュ	C、D	ライジングハンマー	A、B	半月蹴り	C、D、E
翻身掃脚	C、D、E、F	グリズリーラリアート	C、D、E、F	トリプルアッパー	A、B、C	地走り	A、E、F
旋栽腿	A、B、C	ロードロップキック	E、F	ニープッシュ	A、B	散弾螺旋裏蹴り	A、B、C
飛燕単脚	A、B、C	ボディーブロー	B	ダッキングロー	C、D、E、F	裏水車	大浙江、C
連環転身掃脚	C、D、E、F	Dフィッシュブロー	A、B、C	ニーアタック	A、B	針鼠弾	A、下P

リオン技	返し技	舜帝技	返し技	葵技	返し技	鷹嵐技	返し技
落撃掌	A、B、C	仰穿腿	C、D、E、	中段肘当	なし	樽砕き	A、B
穿弓腿	D、E、F	浸歩酔硬手	A、B、C	旋桜	A、B、C	中突っ張り	なし
進歩螳螂掃手	C	龍尾脚	A、B	横打	なし	勝ち上げ	A、B、C
連捶掃手	C、D、E、F	挑腕撩拳	A、B、C	横周肘当て	A、B、C	露払い	C、D、E、F
後掃腿	E、F	前旋掃腿	C、D、E、F	雷刃破	なし	丸太膝	A、B、C
斧刃連端脚	A、B、C、F	連載顎手	なし	草薙	C、D、E	鬼殺し	B
転身螳螂手	A、B（ハの字）	挑腕栽手	なし	鎖鎌	A、B、C、F	叩き込み	A、B、C

A：投げ　B：ＰＫ　C：躍歩頂肘　D：猛虎硬爬山　E：馬歩頂肘　F：アキラスペシャル

アキラの主な返し技としては以下のものが挙げられる。

●立ち状態の相手に対する返し技

投げ、環捶腿、躍歩頂肘

●しゃがみ状態の相手に対する返し技

躍歩頂肘、猛虎硬爬山、馬歩衝靠、崩撃雲身双虎掌

これらの使用を念頭においたうえで、さっそくキャラ別の解説に入ろう。

アキラのローキック、易前腿。この技はガード後に投げが返し技となる。

ジャッキー＆サラのダブルローキックに対しては、躍歩頂肘が唯一の返し技。またサマーソルトキックもダッシュしゃがみ馬歩衝靠が共通の返し技となる。

ラウ＆パイの共通技、腿登裏旋脚は微妙に性能が異なる。ラウのものに返し技を決めることはできないが、パイにはＰＫが返し技となる場合もある。注意しよう。

ウルフのニーブラストに対しては本来の意味での返し技は存在しないが、実際は撃歩翻胯がガード不能攻撃となる。見逃さないでほしい。

ジェフリーはニーアタック後、数フレームだけ投げを決めるチャンスがある。

カゲの地走りは下段ガードだが、立ち投げが決まる。これもワリと見落としがちだ。

リオンの転身螳螂手はハの字の状態でガードした場合は、ＰＫが返し技。

舜帝のローキックと葵の草薙はガードした後、馬歩衝靠で浮かせてコンボにつなげよう。

鷹嵐の露払いはぎりぎりで、崩撃雲身双虎掌が返し技となる。ぜひとも狙ってほしい。

返し技

ジャッキー
JACKY

キャラ名　ジャッキー

アキラ技	君の返し技	ジャッキー技	返し技	サラ技	返し技	ラウ技	返し技
貼山靠	P、エルボー、投げ	エルボースピンキック	正コンボ、エルボー、投げ	トーキックジャックナイフ	P、エルボー、投げ	転身双虎掌	コンボ、投げ
躍歩頂肘	P、エルボー、投げ	ダブルローキック	エルボー	ジャックナイフサイドキック	P、投げ	燕子掌	コンボ、エルボー、投げ
白虎双掌打	P、エルボー、投げ	スラントバックナックル	正エルボー	ラウンドキック	正先コンボ、エルボー、投げ	連環虎燕掌	コンボ、エルボー、投げ
猛虎硬爬山	なし	ダッシュハンマーキック	コンボ、投げ	トーキック	コンボ、エルボー、投げ	地掃腿	⇩P
揚砲	P、エルボー、投げ	サマーソルトキック	コンボ、エルボー、投げ	ロースピンキック	エルボー	連掌転身掃脚	エルボー
鉄山靠	P、エルボー、投げ	スピンヒールソード	コンボ、エルボー、投げ	レッグスライサー	エルボー	連掌背転脚	コンボ、エルボー、DH、投げ
崩拳	P、エルボー、投げ	ニーキック	P、投げ	ミラージュキック	コンボ、エルボー、投げ	腿登裏旋脚	なし

パイ技	返し技	ウルフ技	返し技	ジェフリー技	返し技	カゲ技	返し技
蒼下連捶	P、エルボー、投げ	ショートショルダー	P、投げ	ダッシュエルボーアッパー	コンボ、投げ	旋蹴り	なし
上歩冲掌	なし	ニーブラスト	なし	ミドルヘルスタンプ	コンボ、エルボー、投げ	落閃刃返し	P、エルボー、投げ
腿登裏旋脚	先コンボ	ロースマッシュ	エルボー	ライジングハンマー	ハコンボ、正エルボー、投げ	地走り	コンボ、エルボー、DH、投げ
翻身掃脚	エルボー	グリズリーラリアート	エルボー、DH	トリプルアッパー	コンボ、エルボー、投げ	散弾螺旋裏蹴り	正コンボ、エルボー
旋栽腿	P、エルボー、投げ	ロードロップキック	エルボー、DH	サイドキック	P、エルボー、投げ	螺旋裏蹴り	正コンボ
飛燕単脚	P、エルボー、投げ	ボディーブロー	正コンボ、エルボー	ダッキングロー	エルボー	岩暫破	正コンボ、エルボー
連環転身掃脚	エルボー	ドラゴンフィッシュブロー	コンボ、エルボー	ニーアタック	なし	裏水車	背後投げ

リオン技	返し技	舜帝技	返し技	葵技	返し技	鷹嵐技	返し技
落撃掌	P、エルボー、投げ	仰穿腿	エルボー	旋桜	P、エルボー、投げ	樽砕き	ハP、投げ
穿弓腿	エルボー	龍尾脚	P、投げ	横周肘当て	P、エルボー、投げ	諸手突っ張り	P、投げ
進歩蟷螂掃手	エルボー	斜側連脚	コンボ、エルボー、投げ	草薙	エルボー	勝ち上げ	P、エルボー、投げ
連環掃掌	コンボ、エルボー、投げ	挑腕撩拳	P、エルボー、投げ	連突小太刀	なし	露払い	エルボー
連捶掃手	エルボー	転身双冲掌	ハコンボ、投げ	浮桜	なし	丸太膝	P、エルボー、投げ
疾歩昇穿手	なし	後蹴下腿	P、エルボー、投げ	踵切り	P、エルボー、投げ	鬼殺し	正P、投げ
後掃腿	エルボー	前旋掃腿	エルボー	鎖鎌	コンボ、エルボー、投げ	蹴たぐり	P、肘、投げ

正：正位置　ハ：ハの字　先端：先端をガード　コンボ：コンボエルボースピンキック　ＤＨ：ダッシュハンマーキック

ではここで補足説明を加えつつ表をざっと見ていこう。

返し技に用いる技は基本的にP、エルボー、投げの3種に限定してある。エルボーは、つまりがエルボースピンキックということになる。

表中にはPで返せる技が少なからずあるが、ジャッキーのPが返し技になるからといって、必ずしもコンボエルボースピンキックが入るわけではないということに注意。表中で「コンボ」と記されたもののみOKだ。コンボエルボーで返す場合は近くても遠くても⇨Pから始める癖をつけておこう。Pしか入らない場合はパンチサイドキックなどがあるが、多くの場合投げか二択にいくべきだろう。

それではキャラ別にフォローしていこう。

まずアキラ。鉄山靠はガードすれば多くの返し技があるが、しゃがみガードでよろけたときは、素早く回復することでコンボエルボーが返し技になる。

ジャッキーのサマーは、コンボエルボーならその場から、エルボーならばダッシュして出そう。これはラウの連掌背転脚やウルフのグリズリーラリアット、ロードロップキックも同じことがいえる。

とんでカゲ。地走りをコンボエルボーで返すときは、少し待ってから出すこと。

葵の草薙はエルボーで安定だが、ハの字のときは地走りと同じく少し待ってから出すようにしよう。

鷹嵐に関しては、P＝コンボエルボーとなるためにあえて「コンボ」の表記をしていない。思う存分返してやろう。

サラ SARAH

キャラ名　サラ

アキラ技	返し技	ジャッキー技	返し技	サラ技	返し技	ラウ技	返し技
躍歩頂肘	投げ、ＴＪ	エルボースピンキック	投げ、Dジョイント	トーキックジャックナイフ	投げ、ミラージュキック	転身双虎掌	投げ、ＰＰ⇧Ｐ
白虎双掌打	投げ、Dジョイント	ダブルローキック	Dジョイント、Eヒールソード	ジャックナイフサイドキック	投げ、ＰＰ⇧Ｐ	燕子掌	投げ、ＴＪ
揚砲	投げ、Dジョイント	ダッシュハンマーキック	投げ、ＰＰ⇧Ｐ	ラウンドキック	Ｐの速いキャラ	連環虎燕掌	投げ、Dジョイント
貼山靠	投げ、ミラージュキック	サマーソルトキック	キャッチ投げ	ジャックナイフ	Dジョイント、Eヒールソード	地掃腿	なし
跳山崩捶	投げ	スピンヒールソード	Dジョイント	ロースピンキック	Rニーコンボ、ＴＪ	連掌転身掃脚	ＴＪ
崩拳	投げ、ミラージュキック	ターンロースピンキック	ＴＪ	ラウンドキック	投げ、Dジョイント	連掌背転脚	キャッチ投げ
猛虎硬爬山	なし	ニーキック	ＰＫ	ミラージュキック	Dジョイント、ミラージュキック		腿登裏旋脚　なし

パイ技	返し技	ウルフ技	返し技	ジェフリー技	返し技	カゲ技	返し技
蒼下連捶掌	投げ、Dジョイント	ショートショルダー	投げ、ＰＰ⇧Ｐ	ダッシュエルボーアッパー	投げ、ＰＰ⇧Ｐ	半月蹴り	Dジョイント
翻身掃脚	ＴＪ、ミラージュキック	ボディブロー	Dジョイント	ミドルヘルスタンプ	投げ、ミラージュキック	落閃刃返し	Dジョイント
旋栽腿	投げ、Dジョイント	ロードロップ	Sエッジキック(その後サマー)	ライジングハンマー	正Dジョイント	地走り	ＴＪ
飛燕単脚	投げ、ＴＪ	ドラゴンフィッシュブロー	ＴＪ	トリプルアッパー	投げ、ＴＪ	螺旋裏蹴り	投げ
連環転身掃脚	ミラージュキック	下Ｋ	Dジョイント、Eヒールソード	ニープッシュ	ＰＰ⇧Ｐ	岩暫破	投げ、Dジョイント
腿登裏旋脚	なし	グリズリーラリアート	ダッシュしてからEヒールソード	ダッキングロー	ミラージュキック、Dジョイント	裏水車	背後投げ
上歩冲掌	なし	ニーブラスト	なし	ニーアタック	ＰＫ	影刃	投げ、Dジョイント

リオン技	返し技	舜帝技	返し技	葵技	返し技	鷹嵐技	返し技
落撃掌	投げ、Dジョイント	仰穿腿	正Dジョイント、Eヒールソード	旋桜	Dジョイント	椿砕き	ＰＰＰ
穿弓腿	ＴＪ、ミラージュキック	龍尾脚	投げ、ＰＫ	横周肘当て	投げ、Dジョイント	双手突っ張り	Dジョイント
転身螳螂掃手	投げ	斜側連脚	キャッチ投げ	草薙	正Dジョイント	勝ち上げ	Dジョイント
連捶掃手	ＴＪ、ミラージュキック	挑腕撩拳	投げ、Dジョイント	踵切り	投げ、Dジョイント	露払い	Dジョイント
疾歩昇穿手	なし	転身双冲掌	投げ	鎖鎌	投げ、ＴＪ	丸太膝	DJ、JナイフSキック
進歩螳螂掃手	Eヒールソード	仰飲仙手	投げ、ＰＰ⇧Ｐ	雷刃破	なし	叩き込み	Dジョイント
斧刃連端脚	投げ、ＴＪ	後蹴下腿→寝る	小ニースタンプ	浮桜	なし	蹴たぐり	投げ、ＴＪ

DJ：Dジョイント　TJ：トーキックジャックナイフ　Rニーコンボ：ライジングニーコンボ

トーキック入れたい

相手の技をガードしたときトーキックジャックナイフが入れば一番いいのだが、そんなに決められるような状況はない。ゆえに、すぐに決めることのできる投げやDジョイントが返し技として候補に上がってくる。その他にもミラージュキックやハイキックストレートも含まれているので、確実に返せるようにしておこう。

何か返せないぞ

ここでは、返せそうでなんか返せない技をピックアップしてみた。

独歩頂膝・・・サラのDジョイントにはPKが入るのに対して、この技とウルフのニーブラストには返し技が存在しない。かといってロースピンで転ばそうとしても裡門頂肘に負けたりするので、取り敢えずエスケープをしてから技を出してみよう。

ジャックナイフサイドキック・・・返せないというわけではないが、VF2のときよりも格段に返しづらくなっている。投げにいこうと思っても、逆に投げられてしまったなんてことも多いはずだ。それでも先に動けないというわけではないので、転ばすことのできる技を出しておいてもいいだろう。

腿登裏旋脚・・・返せそうで返せない代表的な技。地掃腿も実はそうだったりする。ガードしたら、エルボーを出して2択をかけよう。他にはジェフリーのヘッドアタック、カゲの円月蹴りなどがある。

返し技

ラウ

LAU

担当：がっちん

キャラ名　ラウ

アキラ技	返し技	ジャッキー技	返し技	サラ技	返し技	ラウ技	返し技
裡門頂肘	○、△、☆	エルボースピンキック	○、△、☆	トーキックジャックナイフ	○、△、☆	転身双虎掌	○、△
猛虎硬爬山	なし	ダブルローキック	⇩P	ダブルジョイントバット	○、△	燕子掌	○、△、☆
右端脚	○、△、☆	ダッシュハンマーキック	○、△	ジャックナイフキック	なし	連環虎燕掌	○、△、☆
揚砲	○、△	サマーソルトキック	○、△、◎₁	ジャックナイフサイドキック	○、△	地掃腿	⇩P
易前靠	○、△	レッグスライサー	⇩P	ダブルローキック	⇩P	連掌転身掃脚	□、☆、◎
貼山靠	○、△、☆	パンチロースピンキック	□、☆、◎₁	ラウンドキック	ハの字のみ○、△	連掌背転脚	△、⇘PPK
崩拳	○、△、☆	ニーキック	○、△	ロースピンキック	□、☆、◎₁	腿登裏旋脚	なし

パイ技	返し技	ウルフ技	返し技	ジェフリー技	返し技	カゲ技	返し技
穿冲拳	なし	ショートショルダー	○、△	ダッシュエルボーアッパー	○、△	旋蹴り	△
蒼下連捶掌	○、△	ニーブラスト	なし	ミドルヘルスタンプ	○、△、☆	龍尾閃	肘、□
上歩冲掌	なし	コメットフック	○、△、☆	ヘルバンクハンマー	なし	楽閃刃返し	ハの字○
腿登裏旋脚	なし	⇩K	☆	ライジングハンマー	○、△	地走り	○、△、□、☆、◎₂
翻身掃脚	□、☆、◎1	グリズリーラリアート	□、☆、◎₂	ニープッシュ	○、△	螺旋裏蹴り	○、△、☆
飛燕単脚	○、△、☆	ロードロップ	□、◎₂	ダッキングロー	☆、□	裏水車	背後投げ、◎₁
蒼下連捶	□、☆、◎1	ボディーブロー	○、△	ヘッドアタック	なし	針鼠弾	⇩P、△

リオン技	返し技	舜帝技	返し技	葵技	返し技	鷹嵐技	返し技
落撃掌	○、△	仰穿腿	☆、□	旋桜	○、△	樽砕き	PPK（遠距離）
穿弓腿	□、☆、◎₁	浸歩酔硬手	○、△	横打	なし	露払い	肘、□、連環虎燕掌
進歩蟷螂掃手	☆	龍尾脚	○、△	横周肘当て	○、△	中突っ張り	なし
連捶掃手	□、☆、◎₂	斜側連脚	○、△、☆	草薙	□	勝ち上げ	PPK
後掃腿	□、☆	挑腕撩拳	○、△	浮桜	なし	鬼殺し	PPK
旋転空脚	○、△、☆、◎₁	転身双冲掌	P、△	踵切り	○、△、☆	叩き込み	△、☆、PPK
転身蟷螂連脚	△	前旋掃腿	☆、□、◎₂	鎖鎌	○、△、☆	鐘突き	なし

○：PK　△：投げ　□：腿登裏旋脚　☆：⇨P⇦⇨P　◎₁：⇦⇦P⇩PPPK　◎₂：⇦⇦P⇩PPP⇩K

ラウが行なう返し技は、鳳凰槍掌（➡P⬅➡P）と腿登裏旋脚（しゃがみから立ち状態でK）、そして飛燕転身掌からの連掌転身脚でまとめてみた。

さらに連掌旋風腿（⇘PPK）もあるが、この技が入るなら基本的に鳳凰槍掌が入るので、その後の状態を考えて鳳凰槍掌を優先することにしよう。

また、しゃがみガードしたら腿登裏旋脚がじつに使える。飛燕転身掌からの空中コンボもオススメだ。

しかも、

●ジャッキー　サマーソルト、パンチロースピンキック
●サラ　ロースピンキック
●パイの翻身掃脚
●ウルフのグリズリーパンチ
●カゲ　地走り、裏水車
●リオン　穿弓腿

などと、使用頻度の高い技に飛燕転身掌が入るのはうれしい限り。反応して技が出せれば勝率もあがるぞ。

投げはその場から大地倒襲か、前ダッシュしてからは柳車旋転がやりやすい。

特殊なものに鷹嵐戦がある。鷹嵐に立ちPが入る場合はPKでなく双拳旋風腿（PPK）→ダウン攻撃としておきたい。



意外と入る飛燕転身掌。これは見逃せない。

返し技

パイ＝チェン

PAI

担当：N.O

キャラ名　パイ

アキラ技	返し技	ジャッキー技	返し技	サラ技	返し技	ラウ技	返し技
躍歩頂肘	ＰＰＫ、Ｋ、投	スピンエルボー	投	トーキックジャックナイフ	Ｋ、ＰＰＫ、	転身双虎掌	ＰＫ、投
白虎双掌打	ＰＫ、Ｋ、投	ダブルロースピン	下投	ダブルジョイントバッド	ＰＰＰ、	連環虎燕掌Ｋ、	投
跳山崩捶	横投	サマーソルトキック	PPPK、➡➡PK、投	ジャックナイフキック	投	地走腿	下Ｐ、下投
揚砲	ＰＫ、投	スピンヒールソード	投	ジャックナイフサイドキック	ＰＰＰ、投	連掌転身掃脚	腿登裏旋脚、下投
鉄山靠	➡➡ＰＫ、Ｋ	レッグスライサー	下投	ラウンドキック	投	腿登裏旋脚	投
崩拳	Ｋ、投	ニーキック	ＰＫ、投	ロースピンキック	腿登裏旋脚、下投		
貼山靠	Ｋ、投			スピンキック	投		

パイ技	返し技	ウルフ技	返し技	ジェフリー技	返し技	カゲ技	返し技
蒼下連捶	ＰＰＫ、投	ショートショルダー	投	ミドルヘルスタップ	投	裏水車	背投
蒼下連捶掌	ＰＰＰ、投	ニーブラスト	投	ヘルバンクハンマー	投	落閃刃返し	Ｋ、投
上歩冲掌	ＰＰＰ、投	グリズリーラリアート	腿登裏旋脚、下投	ダッキングロー	腿登裏旋脚、下投	散弾螺旋裏蹴り	Ｋ、投
腿登裏旋脚	投	ドラゴンフィッシュブロー	Ｋ、投	ニーアタック	ＰＰＰ、投	地走り	腿登裏旋脚、投
翻身掃脚	腿登裏旋脚、下投			ニープッシュ	ＰＰＰ、投	影刃	Ｋ、投
旋栽腿	ＰＰＰ、投			ヘッドバッド	投		
飛燕単脚	➡➡ＰＫ、⬅K+G、投						

リオン技	返し技	舜帝技	返し技	葵技	返し技	鷹嵐技	返し技
連掃勾手	ＰＫ、投	仰穿腿	腿登裏旋脚、下投	旋桜	ＰＰＰ、投	諸手突っ張り	ＰＰＫ、投
穿弓腿	➡➡ＰＫ、下投	浸歩酔硬手	Ｋ、投	横周肘当て	ＰＰＰ、投	鬼勝ち上げ	ＰＰＫ、投
進歩蟷螂掃手	腿登裏旋脚、下投	龍尾脚	ＰＰＰ、投	草薙	腿登裏旋脚、下投	露払い	下投
連環穿掌	Ｋ	斜側連脚	ＰＰＰ、投	鳳凰手	投	丸太膝	ＰＰＫ、投
連捶掃手	腿登裏旋脚、下投	転身双冲掌	➡ＰＰＰ、投	踵切り	ＰＰＰ、投	鬼殺し	ＰＰＫ、投
後掃腿	腿登裏旋脚、下投	後蹴下腿	腿登裏旋脚、立投	鎖鎌	➡➡ＰＫ、投	叩き込み	ＰＰＫ、投
斧刃連端脚	Ｋ、投	挑腕栽手	投			氷柱割り	ＰＰＫ、投

パイが相手の技をガードしたとき、返し技として用いるのは高蹴腿（Ｋ）、腿登裏旋脚（しゃがみから立ちまでの間にＫ）、投げ各種、燕風輪翔などがある。高蹴腿は、主に立ち状態で相手の技をガードした場合に使用する。この技自体は攻撃力は低いほうなのだが、高蹴腿は相手を浮かせることができるので、空中コンボ始動技と考えれば優れた返し技といえるだろう。

高蹴腿で相手を浮かせたら、空中の相手に飛燕弾腿を入れ、雷陰掌打で追い打ちしよう。そのほか相手や地形によっては、これを連環転身掃脚に変えることも可能だ。ひとつ注意してほしいことは、高蹴腿を出すときには目押しで入力すること。連打すると虎燕煽脚（ＫＫ）に化けてしまうぞ。

腿登裏旋脚は、相手の下段技をしゃがみガードしたときに用いる。出し方も簡単で、しゃがみ状態のレバーから手を離し、Ｋボタンを連打するだけでいい。この技がヒットしたら、そのまま小ダウン攻撃の燕蹴雷撃で追加ダメージを与えよう。相手の起き上がり下段蹴りをガードしたときにも有効なので覚えておこう。

燕風輪翔は相手の技をしゃがみガードした際の、対しゃがみ投げの代りとなる。この技はしゃがみ崩しのみのため、単体ではダメージを与えられない。そのためこのあとにすぐ攻めて行くことを忘れずに。パイには「下段投げ」に相当する技がこの燕風輪翔しかなく、投げ抜けされる危険性が高い。打撃技である腿登裏旋脚とうまく使いわけていこう。

返し技 VS ウルフ WOLF

ショルダーと投げを使い分けろ

担当：ギィ

キャラ名　ウルフ

アキラ	ウルフの返し技	ジャッキー技	返し技	サラ技	返し技	ラウ技	返し技
裡門頂肘	投げ	エルボースピンキック	投げ、ＰＫ	ダブルジョイント	投げ	転身双虎掌	投げ
躍歩頂肘	投げ、ショートショルダー	ダブルローキック	下段投げ、⇩Ｐ	エルボーサイドチョップ	なし	燕子掌	投げ、ショートショルダー
易前腿	下段投げ	スラントバックナックル	下段投げ	トーキック	投げ	連環虎燕掌	投げ、ＰＫ
右端脚	投げ、ショートショルダー、キャッチ	ダッシュハンマーキック	投げ	ロースピンキック	下段投げ、ショートショルダー	地掃腿	下段投げ、⇩Ｐ
貼山靠	投げ、ニーブラスト	サマーソルトキック	投げ、ショートショルダー	レッグスライサー	下段投げ	連掌転身掃脚	下段投げ、ショートショルダー
跳山崩捶	（横）投げ	ターンロースピンキック	背後下段投げ	スピンヒールソード	投げ、ＰＫ	連掌背転脚	アームホイップ、ミドルキック
崩拳	投げ、ＰＫ	ニーキック	なし	ミラージュキック	投げ、ニーブラスト	腿登裏旋脚	なし

パイ技	返し技	ウルフ技	返し技	ジェフリー技	返し技	カゲ技	返し技
蒼下連捶	なし	ショートショルダー	投げ	ダッシュエルボーアッパー	投げ	中段蹴り	なし
蒼下連捶掌	投げ	ニーブラスト	なし	ヘルスタンプ	なし	旋蹴り	投げ
腿登裏旋脚	投げ	コメットフック	投げ	ミドルヘルスタンプ	投げ、ＰＫ	半月蹴り	下段投げ、コメットフック
翻身掃脚	下段投げ、ニーブラスト	ローシュマッシュ	下段投げ、⇩Ｐ	ヘルバンクハンマー	なし	龍尾閃	下段背後投げ、ニーブラスト
旋栽腿	投げ	ロードロップキック	下段投げ、コメットフック	ニープッシュ	投げ	地走り	下段投げ、ショートショルダー
飛燕単（烈）脚	投げ、ショートショルダー	ボディーブロー	なし	ダッキングロー	下段投げ、コメットフック	散弾螺旋裏蹴り	投げ、ＰＫ
連環転身掃脚	下段投げ、ショートショルダー	ドラゴンフィッシュブロー	投げ、ショートショルダー	ニーアタック	投げ	影刃	投げ、ショートショルダー

リオン技	返し技	舜帝技	返し技	葵技	返し技	鷹嵐技	返し技
落撃掌	投げ	仰穿腿	下段投げ、コメットフック	中段肘当	投げ	樽砕き	投げ
穿弓腿	下段投げ、ショートショルダー	龍尾脚	投げ	横打	投げ	諸手突っ張り	投げ、スクリューラリアット
連環穿掌	投げ、ショートショルダー	斜側連脚	下段投げ、ニーブラスト	草薙	下段投げ、ニーブラスト	中突っ張り	投げ
連捶掃手	下段投げ、ショートショルダー	挑腕撩拳	投げ	雷刃破	なし	勝ち上げ	スクリューラリアット
疾歩昇穿手	なし	転身双冲掌	投げ	連突草薙	下段投げ、ショートショルダー	鬼勝ち上げ	投げ
斧刃連脚	投げ、ショートショルダー	後蹴下腿	投げ、ショートショルダー	連突小太刀	投げ	露払い	下段投げ、ニーブラスト
転身螳螂連脚	投げ	前旋掃腿	下段投げ、ショートショルダー	浮桜	なし	肘当て	投げ

SS…ショートショルダー　ニー…ニーブラスト

ウルフの返し技でベストなのはやはりショートショルダーとジャイアントスイング。

投げは投げ返しの危険があるのでSショルダーが入るのならそれがベストだ。

また、表中、「PK」とあるものはPPPのエルボースマッシュも決まる。こちらの方がダメージが高いがヒット後若干不利な状況になってしまう。状況に応じて使い分けていこう。

ではそれぞれキャラごとに簡単な補足を。

●アキラ

撃歩→右端を失敗したらSショルダーはもちろん、なんとキャッチが返し技になるぞ。

●ジャッキー、サラ

ダブルローキック、レッグスライサーに対する返し技は共通。

●ラウ、パイ

まず注意しておきたいのが腿登裏旋脚。パイのものには投げが入るが、ラウのものには返し技はない。

また、連掌背転脚は離れるため、投げは無理だがアームホイップが入るぞ。

●ジェフリー

ニーアタックはウルフのものと違い、投げが返し技になる。ただしタイミングは若干シビアだ。

●葵

旋桜には投げが入るが中段肘当てに返し技はない。また、草薙と、連突草薙では返し技が異なるので注意。

●鷹嵐

鷹嵐には通常ヒットでスクリューフック→スクリューラリアットが連続技になるので、PKよりも威力が高く、ダウンを奪えるこちらを使っていこう。PPPも入るがヒット後ウルフが不利に。

ジェフリー

返し技

担当：MVP

キャラ名　ジェフリー

アキラ	君の返し技	ジャッキー技	返し技	サラ技	返し技	ラウ技	返し技
裡門頂肘	投げ	エルボースピンキック	⇦K、PK、投げ…	トーキックジャックナイフ	投げ	転身双虎掌	投げ
撃歩翻膀	なし	ダブルローキック	しゃがみ投げ	ダブルジョイントバット	投げ	燕子掌	投げ・⇨K
捜下崩捶	なし	スラントバックナックル	しゃがみ投げ	ジャックナイフキック	投げ	連環虎燕掌	投げ・⇦K
鉄山靠	⇨K、投げ	ダッシュハンマーキック	投げ	ジャックナイフサイドキック	投げ	地掃腿	しゃがみ投げ
崩拳	⇦K、投げ	サマーソルトキック	⇨K、⇦K、投げ	ダブルローキック	しゃがみ投げ	連掌転身掃脚	しゃがみ投げ
貼山靠	⇨K、投げ	レッグスライサー	しゃがみ投げ	エルボーサイドチョップ	なし	連掌背転脚	⬂K・投げ
跳山崩捶	投げ	ニーキック	なし	スピンヒールソード	PK、⇦K、投げ	腿登裏旋脚	なし

パイ技	返し技	ウルフ技	返し技	ジェフリー技	返し技	カゲ技	返し技
蒼下連捶	なし	ショートショルダー	投げ	ダッシュエルボー	投げ	肘打ち	なし
蒼下連捶掌	投げ	ニーブラスト	なし	ミドルヘルスタンプ	PK、⇦K、投げ	旋蹴り	投げ
穿冲拳	なし	コメットフック	投げ	ヘルバンクハンマー	なし	龍尾閃	投げ
上歩冲掌	なし	グリズリーラリアート	しゃがみ投げ、⇨⇨PP	ライジングハンマー	PK、⇦K、投げ	半月蹴り	⇦K・しゃがみ投げ
翻身掃脚	しゃがみ投げ、⇨K	ロードロップ	しゃがみ投げ、⇨⇨PP	ニープッシュ	なし	円月蹴り	なし
飛燕単脚	⇦K、投げ	ボディーブロー	なし	ダッキングロー	⇦K、しゃがみ投げ	裏水車	投げ
飛燕烈脚	⇦K、投げ	ドラゴンフィッシュブロー	⇨K、⇦K、投げ	ニーアタック	なし	螺旋裏蹴り	投げ

リオン技	返し技	舜帝技	返し技	葵技	返し技	鷹嵐技	返し技
落撃掌	なし	仰穿腿	しゃがみ投げ	中段肘当	投げ	樽砕き	投げ
穿弓腿	投げ、⇦K	浸歩酔硬手	⇦K、投げ	横打	投げ	諸手突っ張り	PK、投げ
連捶掃手	しゃがみ投げ、⇨K	龍尾脚	投げ	横周肘当て	投げ	勝ち上げ	PK、⇦K、投げ
疾歩昇穿手	投げ	挑腕撩拳	なし	草薙	⬂K、しゃがみ投げ	露払い	⇨K、しゃがみ投げ
後掃腿	⇨K、しゃがみ投げ	転身双冲掌	投げ	雷刃破	なし	丸太膝	PK、⇦K、投げ
斧刃脚	⇦K、PK、投げ	前旋掃腿	⇨K、しゃがみ投げ	連突草薙	⇨K、しゃがみ投げ	鬼殺し	なし
転身螳螂連脚	投げ	挑腕栽手	なし	浮桜	なし	叩き込み	⇦K、投げ

ジェフリーが返し技に使っていく技は主に3つある。

●**投げ**
●**PK**
●**ニープッシュ**

である。これ以外ならば、しゃがみ投げ、ニーアタックがあるが、これはもう皆知っているものが多いと思う。

意外な技の返し技というのは前述の3つを使っていくワケだ。

特筆すべきはニープッシュで、これはリーチはないが出の速さがPと一緒で、しかも相手をダウンさせられるので非常に重宝する。Pで返すよりもより安定していると言えるだろう。

また、返し技のところで使う時の投げの選択も非常に重要。

この場合ほとんどの人が投げ抜け、それも恐らくほとんどがスプラッシュを入力していると思われるので、返し技で投げを入れる場合はトリプルヘッドバットやバックスロー等、あまり警戒されていないものを重視していくといい。また、Kキャンセルで相手の投げ失敗モーションを誘ってからスプラッシュを狙うのもおもしろい選択ではある。とにかく変化をもたせよう。



ニープッシュはとにかく万能だ。

返し技

カゲ
KAGE

担当：キャサ夫

キャラ名　カゲ

アキラ戦	君の返し技	ジャッキー戦	返し技	サラ戦	返し技	ラウ戦	返し技
貼山靠	P、旋蹴り、投げ	エルボースピンキック	P、旋蹴り、投げ	トーキックジャックナイフ	P、旋蹴り、投げ	転身双虎掌	P、⇧K、投げ
躍歩	P、旋蹴り、投げ	ダブルローキック	⇩P、⇧K、肘	ダブルジョイントバット	P、⇧K、投げ	燕子掌	P、旋蹴り、投げ
跳山崩捶	横投げ	ダッシュハンマーキック	P、投げ	ジャックナイフキック	なし	連環虎燕掌	P、⇧K、投げ
独歩肘膝	投げ△	ニーキック	P、投げ	ジャックナイフサイドキック	P、⇧K、投げ	地掃腿	⇩P、⇧K
崩拳	P、⇧K、S	スラントバックナックル	肘	ダブルローキック	⇩P、⇧K、肘	連掌転身掃脚	旋蹴り、中段蹴り
猛虎硬爬山	なし	レッグスライサー	⇧K、肘	スピンキック	なし	連掌背転脚	旋蹴り、投げ
易前腿	P、⇧K、投げ	ターンロースピンキック	旋蹴り、中段蹴り	ロースピンキック	旋蹴り、中段蹴り	腿登裏旋脚	なし

パイ戦	返し技	ウルフ戦	返し技	ジェフリー戦	返し技	カゲ戦	返し技
蒼下連捶掌	P、⇧K、投げ	ショートショルダー	P、投げ	ダッシュエルボー	P、⇧K、投げ	中段蹴り	なし
上歩冲拳	前入れP	ニーブラスト	投げ△	ミドルヘルスタンプ	P、⇧K、投げ	旋蹴り	投げ
腿登裏旋脚	なし	コメットフック	投げ	ヘルバンクハンマー	なし	龍尾閃	旋蹴り、投げ
翻身掃脚	旋蹴り、中段蹴り	ロースマッシュ	⇩P、⇧K、投げ	ライジングハンマー	逆足P、⇧K、投げ	針鼠弾	⇩P、投げ
飛燕単脚	P、旋蹴り、投げ	ボディーブロー	⇩P、⇧K、肘	ニープッシュ	P、⇧K、投げ	地走り	(旋蹴り)、投げ
飛燕連脚	(P、旋蹴り)、投げ	グリズリーラリアート	中段蹴り、旋蹴り	ダッキングロー	肘、中段蹴り、S、⇧K	螺旋裏蹴り	P、⇧K、投げ
連環転身掃脚	中段蹴り、旋蹴り	ロードロップ	中段蹴り、(旋蹴り)	ニーアタック	P、投げ※	落閃刃返し	(P)、⇧K、S、投げ

リオン戦	返し技	舜帝技	返し技	葵技	返し技	鷹嵐技	返し技
落撃掌	P、⇧K、投げ	仰穿腿	肘	中段肘当	なし	樽砕き	P
穿弓腿	中段蹴り、(旋蹴り)	龍尾脚	P、⇧K、投げ	旋桜	P、⇧K、投げ	双手突っ張り	P、投げ
進歩蟷螂掃手	肘、中段蹴り、旋蹴り	斜側連脚	前入れP、旋蹴り、投げ	横打	P、投げ	肘当て	P
連環穿掌	P、旋蹴り、投げ	挑腕撩拳	△P、⇧K、投げ	横周肘当て	P、⇧K、投げ	鐘突き	なし
連捶掃手	中段蹴り、旋蹴り	転身双冲掌	△P前入れ、投げ	草薙	中段蹴り、旋蹴り	鬼殺し	P
疾歩昇穿手	なし	仰飲仙手	P、投げ	浮桜	なし	勝ち上げ	P
後掃腿	中段蹴り、旋蹴り	前旋掃腿	中段蹴り、投げ	踵切り	P、⇧K、投げ	中突っ張り	なし

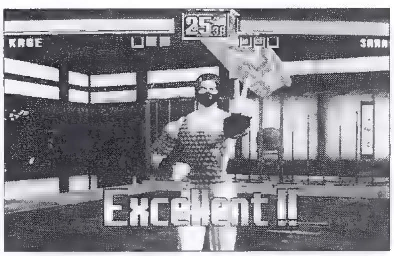
S=水車蹴り

返し技表にカッコ、△、※とあるが、カッコ内に書いてあることは、早めにやるとヒットしない。ちょっと遅らせてから技を出さないとスカってしまうので注意。△印は、独歩頂膝などについてであるが、この意味は無責任ながら謎となっている。というのは、返し技として投げ技が決まるのではなく、投げを狙うと決まりやすい。つまり、投げを狙った場合有利な状況となるのだ。だから、反撃をくらう恐れもあるが、一応投げを狙うのがベストということ。

※印は、投げが確定しているが、その難易度はA難度級。タイミングが超難しい返し技となっている。注意点はこんな感じ。

基本的にカゲの返し技は上段ならPか投げ、下段なら肘か龍尾閃となっている。が、それはあくまでもベストの返し技ではない。今回は一応Pもヒットするが、それ以外でダメージ優先の返し技をピックアップしてみた。

これを完璧に覚えて、反応できるようになれば、対戦で絶対に負けることはないでしょう。



これで君も立派なカゲ使い！

舜帝

返し技

VS SHUN DI

担当：ボボしじみ

キャラ名　舜帝

アキラ	舜帝の返し技	ジャッキー技	返し技	サラ技	返し技	ラウ技	返し技
裡門頂肘	なし	エルボースピンキック	連載顎手、投げ	ダブルジョイントバット	連載顎手、投げ	転身双虎掌	連載顎手、投げ
躍歩頂肘	連載顎手、投げ	ダブルローキック	伏挑撃	トーキックジャックナイフ	挑腕〜、投げ	燕子掌	連載顎手、投げ
捜下崩捶	なし	スラントバックナックル	ハの字のみ伏挑撃	ジャックナイフキック	なし	連環虎燕掌	なし
貼山靠	挑腕〜、投げ	ダッシュハンマーキック	連載撃手、投げ	ジャックナイフサイドキック	連載顎手、投げ	地掃腿	伏挑撃
崩拳	連載顎手、投げ	サマーソルトキック	挑腕〜、投げ	ダブルローキック	伏挑撃	連掌転身掃脚	浸歩酔硬手、
跳山崩捶	投げ	スピンヒールソード	連載顎手、投げ	エルボーサイドチョップ	なし	連掌背転脚	浸歩酔硬手、投げ
連環腿	挑腕〜、投げ	パンチロースピンキック	浸歩酔硬種、月牙叉撃	ロースピンキック	浸歩酔硬手、月牙叉撃	腿登裏旋脚	なし

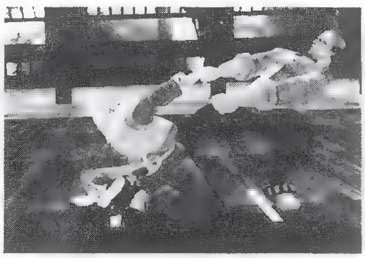
パイ技	返し技	ウルフ技	返し技	ジェフリー技	返し技	カゲ技	返し技
蒼下連捶	なし	ショートショルダー	連載顎手、投げ	ミドルヘルスタップ	連載顎手、投げ	旋蹴り	なし
蒼下連捶掌	連祭顎手、投げ	ニーブラスト	なし	ヘルバンクハンマー	連載顎手、投げ	龍尾閃	月牙叉撃
穿冲拳	なし	コメットフック	連載顎手、投げ	ライジングハンマー	連載顎手、投げ	半月蹴り	伏挑撃
上歩冲拳	なし	ロースマッシュ	伏挑撃	ニーハンマー	連載顎手、投げ	円月蹴り	なし
腿登裏旋脚	投げ	グリズリーラリアート	浸歩酔硬手、月牙叉撃	ニーアタック	連載顎手	落閃刃返し	連撃顎手、投げ
翻身掃脚	浸歩酔硬手	ロードロップキック	浸歩酔硬手、月牙叉撃	トリプルアッパー	挑腕〜、投げ	風閃刃	なし
飛燕単脚	挑腕〜、投げ	ドラゴンフィッシュブロー	挑腕〜、投げ	ダッキンググロー	伏挑撃	地走り	宙無双転脚、投げ

リオン技	返し技	舜帝技	返し技	葵技	返し技	鷹嵐技	返し技
楽撃掌	連載顎手、投げ	仰穿腿	伏挑撃	旋桜	連載顎手、投げ	樽砕き	なし
穿弓腿	月牙叉撃、龍尾脚	浸歩酔硬手	挑腕〜、投げ	横周肘当て	連載顎手、投げ	双手突っ張り	連載顎手、投げ
進歩螳螂掃手	側端脚	龍尾脚	連載顎手、投げ	草薙	浸歩酔硬手、月牙叉撃	中突っ張り	なし
連捶掃手	浸歩酔硬手、月牙叉撃	斜側連脚	挑腕〜、投げ	雷刃破	なし	勝ち上げ	連載顎手、投げ
疾歩昇穿手	なし	後蹴下腿	浸歩酔硬手、月牙叉撃、投げ	連突小太刀	投げ	霞払い	浸歩酔硬手
後掃腿	浸歩酔硬手、月牙叉撃	転身双冲掌	連載顎手、投げ	連突草薙	浸歩酔硬手、月牙叉撃	丸太膝	挑腕〜、投げ
転身螳螂連脚	連載顎手、投げ	挑腕栽手	なし	鎖鎌	挑腕〜、投げ	鬼殺し	連載顎手、投げ

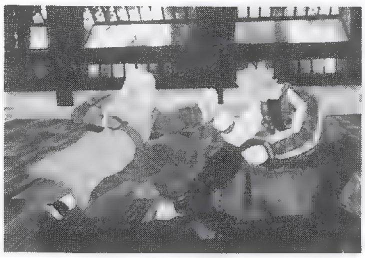
各キャラに対しての返し技はざっとこんなところ。返し技についてだが、舜帝は撃転旋腿（PKまたは➡PK）の性能がそのリーチの短い挑撃（P）のために今イチよろしくないので、リーチ、判定共に優れた連載顎手（[illegible]PP）の方を使ってもらいたい。

投げ技で返す場合は、転身繰膀（⇙P+G）が非常に警戒されやすいため倒龍裏肘（⇦P+G）を使うなど相手に応じて使用バランスを考えることも必要だぞ。

スキの大きい技に対しては、投げ技もいいが挑腕〜を叩き込めるチャンス。返す時の足位置に注意して栽手と撩挙を使い分けていこう。



浸歩酔硬手が返し技となる時もある。



地掃腿やダブルローキック後の伏挑撃はれっきとした返し技。

リオン=ラファール

返し技 Lion Rafale

どの技で返す？

担当：SHO

キャラ名　リオン

アキラ	リオンの返し技	ジャッキー技	返し技	サラ技	返し技	ラウ技	返し技
躍歩頂肘	投げ・PPP	エルボースピンキック	投げ・PPP	トーキックジャックナイフ	投げ	転身双掌	投げ・PPP
猛虎	なし	ダブルローキック	下P	D・ジョイント	ハの字のみ・PPP・投げ	燕子掌	投げ・PPP・肘・穿弓
搜下崩捶	なし	ダッシュハンマー	投げ・PPP（条件）	ジャックナイフ	投げ	連環虎燕掌	投げ
白虎	投げ・PPP	レッグスライサー	下P	ジャックナイフサイド	投げ・PPP	地掃腿	下P
連環腿	投げ・PPP・穿弓	スピンヒールソード	下P・疾歩	ダブルローキック	下P	連掌転身掃脚	ミドル・膝
揚砲	投げ・PPP	パンチロースピン	下P・疾歩	エルボーサイドチョップ	なし	連掌背転脚	ミドル・投げ
鉄山靠	投げ・P・なんでも	ニーキック	なし	レッグスライサー	下P	腿登裏旋脚	投げ

パイ技	返し技	ウルフ技	返し技	ジェフリー技	返し技	カゲ技	返し技
蒼下連捶掌	PPP	ショートショルダー	投げ	ダッシュエルボーアッパー	なし	旋蹴り	投げ
穿沖拳	なし	ニーブラスト	なし	ミドルヘルスタンプ	肘・投げ	龍尾閃	下P
上歩沖拳	肘	コメットフック	なし	ヘルバンクハンマー	なし	落閃刃返し	投げ・PPP・肘
腿登裏旋脚	投げ	下K	下P	ライジングハンマー	PPP・肘・投げ	地走り	投げ・肘・ミドル
翻身掃脚	下P・疾歩昇	ロードロップキック	ミドル	トリプルアッパー	投げ・PPP・肘・穿弓	散弾螺旋	投げ・PPP・肘
飛燕列脚	投げ・肘・ミドル・穿弓	ボディブロー	PPP	ダッキングロー	下P・穿歩昇	岩暫破	投げ・PPP・肘
連環転身掃脚	ミドル・膝	ドラゴンフィッシュブロー	投げ・ＰＰＰ・肘・穿弓	ニーアタック	なし	裏水車	PPP・背後投げ

リオン技	返し技	舜帝技	返し技	葵技	返し技	鷹嵐技	返し技
落撃掌	PPP・藤	仰穿腿	下P　疾歩（ハの字で浮く）	旋桜	肘・PPP・投げ	樽砕き	なし
穿弓腿	肘・ミドル	浸歩酔硬手	ＰＰＰ、肘	横周肘当て	肘・PPP・投げ	勝ち上げ	投げ・PPP・肘
進歩蟷螂掃手	ミドル・疾歩昇	龍尾脚	ＰＰＰ、投げ	草薙	下P・ミドル・疾歩	露払い	下P・ミドル・疾歩
連環穿掌	PPP・肘・投げ	斜側連脚	投げ、ミドル、肘	浮桜	なし	丸太膝	投げ・PPP・肘
疾歩昇穿掌	なし	挑腕僚拳	ＰＰＰ、投げ	鳳凰手	投げ	鬼殺し	なし
斧刃連端脚	PPP・肘・穿弓・投げ	転身双沖掌	なし	踵切り	PPP・投げ・下P	叩き込み	投げ・なんでもＯＫ
転身蟷螂掃手	投げ	後蹴下腿	下P PPP 疾歩 軌腿 肘	鎖鎌	投げ・PPP・肘・穿弓	氷柱割り	なし



下Pしか反撃ができないのはさみしい。

下段攻撃が苦手

上の返し技表を見てもらっても分かると思うが、リオンは下段攻撃をガードしてからの返し技がほとんどない。
というのも、しゃがみ状態からの肘が瞬時に出せないということが上げられる。
しゃがみ状態からの⇨は、疾歩昇穿掌（⬇⇨P）に化けてしまうので、肘をだすには一度⇨⇨と入力してやることが必要なのだ。疾歩昇穿掌が反撃としてヒットするときもあるが、カウンターではないので浮くことはない。
リオンの下段攻撃は反撃に使えるような速い技が存在しないのでこれといった反撃技は下Pぐらいしかないのだ。
例えば、起き上がり下段蹴りをガードした後に、他のキャラであれば肘でよろけさせてから攻撃連携につなげるといった戦法も可能なのだが、リオンは肘をとっさに出せないので反撃はできないのだ。
ガードしたあと、非常に硬化時間の長い技の場合はミドルキックなどで返せることを覚えておいてほしい。
立ちP技についての返し技はやはり連環穿掌（ＰＰＰ）が基本となる。あとは、投げれる技をガードしたときにはしっかり投げるようにしよう。

葵

返し技

AOI

キャラ名　葵

アキラ	葵の返し技	ジャッキー技	返し技	サラ技	返し技	ラウ技	返し技
裡門頂肘	なし	エルボースピンキック	旋桜、鎖鎌、投げ	ダブルジョイントバット	P、投げ○	転身双虎掌	投げ◎
躍歩頂肘	旋桜、鎖鎌、投げ	ダブルローキック	下P、下段投げ	トーキックジャックナイフ	浮桜、投げ○	燕子掌	浮桜、雲蹴り、投げ
捜下崩捶	なし	スラントバックナックル	下P、下段投げ	ジャックナイフキック	なし	連環虎燕掌	鎖鎌、投げ
貼山靠	旋桜、投げ	ダッシュハンマーキック	P、投げ	ジャックナイフサイドキック	P、投げ○	地掃腿	下P、下段投げ
崩拳	連突、	スピンヒールソード	旋桜、鎖鎌、投げ	エルボーサイドチョップ	なし	連環転身掃脚	雲蹴り
跳山崩捶	横投げ	パンチロースピンキック	浮桜、下段投げ	ラウンドキック	P、投げ	連環背転脚	中段蹴り、投げ
猛虎硬爬山	なし	ニーキック	P、投げ○	ミラージュキック	浮桜、投げ	腿登裏旋脚	なし

パイ技	返し技	ウルフ技	返し技	ジェフリー技	返し技	カゲ技	返し技
蒼下連捶	なし	ショートショルダー	P、投げ	ミドルヘルスタップ	鎖鎌、投げ	旋蹴り	なし
蒼下連捶掌	P、旋桜、投げ◎	ニーブラスト	投げ△	ヘルバンクハンマー	なし	龍尾閃	中段肘当て
穿沖拳	なし	コメットフック	投げ◎	ライジングハンマー	投げ	中段蹴り	なし
上歩沖掌	なし	ロースマッシュ	下P、中段肘当、下段投げ	サイドキック	鎖鎌、投げ	地走り	投げ
翻身掃脚	横周肘当て、下段投げ	グリズリーラリアット	横周肘当て、下段投げ	ニープッシュ	投げ	岩暫破	投げ
飛燕単脚	浮桜、鎖鎌、投げ	ロードロップ	横周肘当て、下段投げ	ニーハンマー	浮桜、雲蹴り、投げ	裏水車	背後投げ
飛燕烈脚	雲蹴り、投げ	ドラゴンフィッシュブロー	浮桜、雲蹴り、投げ	ダッキングロー	旋桜、下段投げ	針鼠弾	下P、投げ

リオン技	返し技	舜帝技	返し技	葵技	返し技	鷹嵐技	返し技
落撃掌	➡PK、旋桜、投げ	仰穿腿	下段投げ	旋桜	旋桜　投げ	樽砕き	P
穿弓腿	鎖鎌、草薙、下段投げ	浸歩酔硬手	鎖鎌　投げ	横打	投げ	双手突っ張り	投げ
進歩螳螂掃手	浮桜、下段投げ	龍尾脚	投げ	横周肘当て	旋桜　投げ	中突っ張り	なし
連捶掃手	浮桜、下段投げ	斜側連脚	浮桜　投げ	草薙	浮桜	勝ち上げ	鎖鎌、投げ
疾歩昇穿手	なし	後蹴下腿	ダウン投げ	連突小太刀	投げ	露払い	浮桜、草薙、下段
後掃腿	横打、下段投げ	転身双沖掌	投げ	雷刃破	なし	丸太膝	P、鎖鎌、投げ
転身螳螂連脚	投げ	挑腕僚拳	旋桜　投げ	浮桜	なし	鬼殺し	P

表の説明

葵の打撃技で発生が速く実戦的なものは、
・打突（9フレーム）
・中段肘当（11フレーム）
・鎖鎌（12フレーム）
・浮桜（14フレーム）
・横打（15フレーム）
・鳳凰手（16フレーム）

といったところ。打突のみリーチの問題で届かずに返し技にならない局面があるが、ほかの技は問題ない。

返し技の表の所に、たとえば連突、浮桜と書いてあったなら、浮桜よりも発生の速い中段肘当と鎖鎌も返し技として使えると思って良い。

返し技に投げが決まるものには、投げと記入してある。

だが実際その投げやすさが問題であったりするので、特に問題がないものにはただ投げと書いてあるだけだが、その中に記号が混じっているものがある。これはその技をガードした後の投げやすさで、

◎は慣れれば確実に返せる技、○はくるのが分かっていないとかなりきつい技、△は分かっていてもほとんど返せず理論的な話になってくる技である。



なんで返せないんだよーってな技には△がついてある。

返し技

鷹嵐

TAKA-ARASI

キャラ名;鷹嵐

アキラ技	鷹の返し技	ジャッキー技	返し技	サラ技	返し技	ラウ技	返し技
崩拳	投げ、P、双手	エルボースピンキック	投げ、P、双手	トーキックJナイフ	投げ、P、双手、髷龍	転身双虎掌	投げ
貼山靠	投げ、P、双手	ダブルローキック	掴み投げ	Dジョイントバット	投げ	燕子掌	投げ、P、双手、髷龍
跳山崩捶	横投げ	スラントBナックル	掴み投げ	ジャックナイフキック	なし	連環虎燕掌	投げ、P、双手
躍歩頂肘	投げ、P、双手	ダッシュハンマーキック	なし	Jナイフサイドキック	投げ	地掃腿	掴み投げ
猛虎硬爬山	なし	レッグスライサー	掴み投げ	ダブルローキック	掴み投げ	連掌転身掃脚	羆爪、樽砕き、掴み
揵下崩捶	なし	スピンヒールソード	投げ、P、双手	エルボーサイドチョップ	なし	連掌背転脚	髷龍、双手、投げ
白虎双掌打	投げ、P、双手	ターンロースピンキック		樽砕き、掴み	ラウンドキック	投げ	腿登裏旋脚　なし

パイ技	返し技	ウルフ技	返し技	ジェフリー技	返し技	カゲ技	返し技
飛燕単脚	投げ、P、双手	ショートショルダー	投げ	Dエルボーアッパー	投げ	肘or中段蹴り	なし
蒼下連捶掌	投げ、P	ニーブラスト	なし	ニープッシュ	投げ	旋蹴り→半月蹴り	なし
穿冲拳	なし	コメットフック	投げ	ミドルヘルスタンプ	P、投げ	龍尾閃	小股すくい
上歩冲掌	なし	ローキック	掴み、樽砕き	ヘルダンクハンマー	投げ	円月蹴り	なし
腿登裏旋脚	投げ	グリズリーラリアート	羆爪、樽砕き、掴み	ライジングハンマー	投げ	落閃刃返し	投げ、P
翻身掃脚	羆爪、樽砕き、掴み	ロードロップキック	羆爪、樽砕き、掴み	トリプルアッパー	髷龍、P、投げ、双手	風閃刃	なし
旋栽腿	掴み、樽砕き	ボディーブロー	投げ	サイドキック	投げ、P、双手	地走り	羆爪、樽砕き、投げ

リオン技	返し技	舜帝技	返し技	葵技	返し技	鷹嵐技	返し技
落撃掌	なし	仰穿腿	掴み投げ、樽砕き	中段肘当	なし	樽砕き	なし
穿弓腿	掴み、羆爪、樽砕き	浸歩酔硬手	投げ、P	旋桜	投げ	諸手突っ張り	投げ、P
進歩螳螂掃手	樽砕き	龍尾脚	投げ	横打	投げ	中突っ張り	なし
連環穿掌	投げ、P、双手、髷龍	斜側連脚	髷龍、双手、P、投げ	横周肘当て	投げ	勝ち上げ	投げ、P
連捶掃手	羆爪、樽砕き、掴み	挑腕栽手	なし	草薙	掴み投げ、樽砕き	露払い	掴み投げ、樽砕き
疾歩昇穿手	なし	転身双冲掌	なし	雷刃破	なし	丸太膝	投げ、P、双手
後掃腿	掴み、樽砕き	後蹴下腿	羆爪、樽砕き、投げ	連突草薙	なし	鬼殺し	投げ

鷹嵐のP・投げ以外の返し技として双手、髷龍を選んだ理由は、共に単体の威力が高いからだ。しかし双手なら突っ張りが入らなかったり、髷龍なら最低ダメージになったりと、相手キャラや間合いによって左右されてしまうのは了承願いたい。

また、基準として、双手が入るなら肘当ても入り、髷龍が入るなら丸太膝も入る。中突っ張りは微妙ではあるが、髷龍の部類に入ると覚えておけば間違いないだろう。

しゃがみ状態からの返し技は、樽砕き、羆爪、掴み投げ(限らないが…)。勝ち上げの発生時間は樽砕きと羆爪の間ぐらいだが、その状態ではたいした連続技も望めないし、個人的に返し技の基準として扱いにくく感じたので省略した。

鷹嵐のダッシュは非常に重く、他キャラが投げ技が返し技になるのに、このキャラだけはならない場合がある。

往々にして、ガード遠距離が開く場合にそういった不都合は起きるが、そこにもろ差しを使えば、相手が下Pを連打しようがキャッチできることが…。

ジャッキーのダッシュハンマーが特に良い例で、対戦で使用すればほとんどうまくいくはずだ。が、投げを入力されると負ける。よって、返し技の定義に外れるので、表に記さなかったが、ダッシュ投げが苦手で、相手が投げ抜けコマンドを入れている様子がなかったら、ぜひ活用しよう。呼び戻しを使い、四肢まで入れれば、合掌捻りに次いだ威力があるぞ。

((« バーチャファイター3 開発者インタビュー ACT.2 »))

VF3 INTERVIEW ACT.2



発売後五ヶ月

メスト さっそく始めさせていただきます。どうでしょうバーチャ3のほうも発売されてしばらく経つのですが、当初思った通りの遊ばれ方をしていると思うでしょうか？

加来 どうですか？

片桐 オレか！（笑）まあ、おおよそはそうなんですが、いろいろな意見があるなか今後どうなっていくんでしょう。ね？

加来 なんでオレに振る？

片桐 一応今、担当じゃない。

加来 まあ、そうですけど…。

メスト 新しく取り入れたエスケープとかはどうでしょう、使われ方を見て予想どうりといったところですかね。

片桐 使ってもらいたいところなんかは、だいたいやってもらって、もうホント「ありがとうございました」とかしか言いようがないんですけど。

メスト システム的な面で、これはやっといた方が良かったんじゃなかったかなと思った所はありましたか？

加来 大きなものは特にないんですが、細かい所でね。

片桐 いろいろと、やっぱりあるにはありますね。

メスト 細かいことを言ったらきりがないんですけど、最初に「3」を始めて引っかかったのがレスポンスなんです。個人的には「2」ってすごくレスポンスがいいと思っていて、『押した瞬間に技がすぐ出て、ガード硬直があまりなくてすぐに思ったとおりの技が出る』という部分があったのですけど。「3」になって「バイパーズ」にもちょっとあった、あのヌメヌメ感のようなものは狙ってやっていたのですか？

片桐 狙いっていうか普通の人にもわかって欲しかった、ていうのが一番にあったんですよ。上級者の人なんかは「2」の中で全部やっていけるのはわかっていたんですが、それを一般の人たちにもやってもらいたかったっていうのがあったんですよ。これが来たからこうしようとか。

メスト 反応を遅らせるためというか、考える時間を与えたといったところですか。

片桐 そうですね、考える時間をもう少し与えようというのがあったので、それとレスポンスのギリギリの所を狙ったつもりなんですが…。「2」でかなり慣れている人なんかは…。

メスト かえって遅くなったというか、ガード硬直で技を入力しているのに出てないとか…。

片桐 まだ硬直してて出てないとかはあると思うんですよね。

メスト あと、ガード硬直中に投げにいこうとすると、なんか受け身というかちょっと変なポーズをしますよね。あれっていうのは…。

片桐 投げれない時間っていうのがありますね。その時に投げを出すとそういったモーションがでますね。

メスト で、今後もこういった操作性は継承していこうと思いますか？

片桐 いや、そういった事は考えていないですね。あの時はこういう感覚だったからこうした、今度やるときはこうしようかなと、そのときのコンセプトによって違いますから一概にはそうとは言えませんね。

バランス

メスト じゃあ、次はキャラクターのバランスについてなんですけど、とりあえず作った側として今現在、ジャッキーとラウそれとウルフが強いって言われているようですが、その辺はどう思いますか？

片桐 アキラはどうですか？

メスト アキラは敷居が高いですからね、コマンドとか。ジャッキーとかって初心者向けでなおかつ強いじゃないですか。その辺はどんな感じでしょうか？

加来 誰が強いかというのは…。

片桐 予想はそれぞれの開発スタッフがしているんですが、それぞれが皆違うんですよ。だから開発の中ではまとまっていません。この前もみんなで話しましたけど。

加来 一人一人がみんな感想が違うから、難しいところなんですよ。

片桐 だいたい上位グループとその次のグループぐらいに分かれているんですけど、その中の前後っていうのがすごくあって、決まってないっていう感じがするんです。決め手はその人のプレイスタイルによると思うんですけど…だからどんな感じとか聞かれても、うーんいい感じとしか答えられないですね。（笑）

メスト でも、グループは見事に「1」からずーと上位と下位に分かれていて不動というか、ジャッキー、アキラ、ラウあたりは常に上位にきてて。

片桐 まあ、ある程度の使いやすさと強さは持っていますよね。

メスト ですよね、その辺は？

片桐 それはある程度、それがうちらの変な個性っていうか、キャラクターに対する個性が、ストーリーとかじゃなくて強さでいつも明確に表されているところがあるんで、ある程度バーチャである以上はあまり…。いきなりラウがメチャメチャ弱くなってもラウじゃないっていうのがあるから、それはなかなか、いじりづらいところがありますね。

メスト そういえばラウの強さも「2」程ではなくなりましたね。

片桐 そうですね、対処しやすいようにはなるべくしようと。

メスト 「3」っていうゲーム自体がそういった一方的なのがあまりないですよね。

片桐 そうですね、なるべく対処しやすいようには作ったつもりなんですけどね。

ローカウンター投げ

メスト 「2」のときは「下パンチ」がカウンターで当たると確定っていうのがあったじゃないですか、「3」って無くなるように作られたと聞いていたのですが、ローカウンター投げがありますよね。あれって…狙ってやったわけじゃないですよね（笑）。

加来 ローカウンター投げ自体は…なんていうのかな、攻撃がカウンターとして当たったら1コマで投げられるというのは以前からあったんですけど。

メスト 「2」の頃からあったんですか？

加来 ええ、「3」でもそれは外してなかったら、硬直時間とかが変わっちゃってて。うまくやればできるぐらいのつもりだったんですけども、ローキックカウンターがなぜか相手がしゃがんでいても立っていても、立ち状態だというのがそもそもの間違いだったようですね。

片桐 あれはなぜか途中からなっちゃったんだよね。

VIRTUA FIGHTER 3

マキシマムバトル森永エンゼルカップが行われる直前の2月某日、セガにて行わせていただいたインタビュー。発売後かなりたっていることもあってかなりディープな内容に。
ついてきてね。　構成　アナーキャー松井



片桐さん SEGA

ゲームディレクターと、プログラムをつとめた方。バーチャファンにはもはやおなじみの人だろう。本文中でも何度か触れられているが、ファイティングバイパーズの開発のメインも務めていた。



加来さん SEGA

メインプログラマーの方。某少年漫画誌で主役を務めていたので、知っている人も多いと思う。歴代バーチャにも関わってきている。



キャサ夫 GAMEST

キャサ夫だ。バーチャ大会では必ずトップクラスの成績を残す男。今回のマキシマムバトルでもオーバー20クラス優勝、日本ランキング3位の成績を残す。ちなみに某テレビでさすがのキャサ夫も海外勢には歯がたたず、とコメントされたが、実は世界大会では日本人としか闘っていない、とは本人の弁。



SHO GAMEST

リオン担当ライター。いわゆる町田アテナ系のプレイヤーの一人。彼がメスト編集部に入ったのも、もともとは2のリオンのプレイヤー強化要員としてだ。バーチャロンの方もそうとうな腕である。



ボボしじみ GAMEST

舜帝担当ライター。この男も2のACT3ムックのじじい強化要員としてライターになった。舜帝を愛してやまないほか、強烈な下ネタ愛好癖と、意外な本職を併せ持つ。



ジョリーボサノバ GAMEST

編集担当。ウルフを愛する適度な重量級愛好者。主に技表、フローチャートなどを担当する。バーチャを愛する編集者。



アナーキャー松井 GAMEST

負けた時の言い訳のバリエーションは世界トップクラスの量を誇る。「たとえマングースに負けたとしても言い訳できる」と力強く語る。バカ？

メスト　あと、なんかいろいろカウンター投げってあるじゃないですか、鷹嵐の中突っ張りとか、あれもなんか確定っぽいと思うのですが。一応は逃げられるんですけど、実戦レベルでは逃げられないとか。舜帝の挑背転が当たって背後投げとか確定とか、その辺は？

加来　1コマ確定はあったけれど、問題は入力タイミングがゆるくなった事でしょう。「2」まではきっちりそのタイミングに1コマを入れないと投げられないんですけど、「3」では硬直時間の変化の関係で先行入力が効きやすいから投げやすいという。

片桐　すべてにおいて先行が効くよね。

加来　すごい先行入力ゲームになった。結局硬直時間が長くなったのにもからむけど。

片桐　そうですねぇ、サービス精神旺盛がゆえに付いてしまった蛇足とでももうしましょうか。

加来　一時期投げにくすぎたから一種のその反動だったかもしれませんね。

片桐　ロケでやってもみんなから投げれないって言われて…さんざんなときがあって。

メスト　あと、投げを回避してもそれほど有利にはならないと…。

片桐　そうですね、まあ確定の場合もあるけど、あんまりメリットはないっていうか。

メスト　あの辺って微妙なんですよね、投げ抜けにいっていいのか中段にしようか…。

メスト　投げについての質問なんですが、例えばアキラでした投げ抜けしても確定しているものがないじゃないですか。ですけどパイだったら4つぐらいありますよね。

片桐　横にきてからですよね。

メスト　ええ、それっていうのは最初っから考えていたんですか？

片桐　それに関しては偶然っていうのもある程度あるんです。一番の理由は互いにイーブンのフレーム数で考えていて、投げ抜けを設定している人にやってもらっていたんです。横に抜けちゃったのは投げ間合いに…投げ間合いについてもいろいろな要素がからむんですけど、投げ抜けしたときの間合いとかあって、それの調整とかも別個にやっていて、それらが重なったときの状態っていうのがあまりこっちとしては予想していませんでした。まあ、横になってから不利になるっていうのは元からあったんですけど、それに投げが付随してきちゃったっていうか…。

投げぬけ

メスト　投げ抜けは、通常投げとコマンド投げ同じコマンドで両方回避できますよね。

片桐　まあ、出来るでしょうって感じなんですけど。

メスト　もう最初っから？

片桐　投げが入った時点でリセットされる仕組みになっているって聞いていたんですよ。だったら先行入力とその後で受け付けが出来るね、でも出来るヤツいるかね？とか言ってて、いやテクニックっていうことでいいでしょうって感じで落ちついてたんですよ。そしたら見事に出来たっちゅうか、みんなやっているっちゅうか（笑）。それで投げが、だいぶ抜けられるっていう状態になると思うのですけど、まぁ、あそこで、あのフレームで出来るんならいいでしょうっていう感じなんですけどね。

メスト　今の状況のように、ここまで出来るとは思いませんでしたか？

片桐　みんな、すごいやっちゃうんですよね。ホントいつもいつも、びっくりしますけど。あっ来る、と思ってちゃんと入力するなんて、僕にはちょっとできませんよね。

メスト　それでいてちゃんと中段もガードするんですよね（笑）。

片桐　ちょっと信じられないですよね。

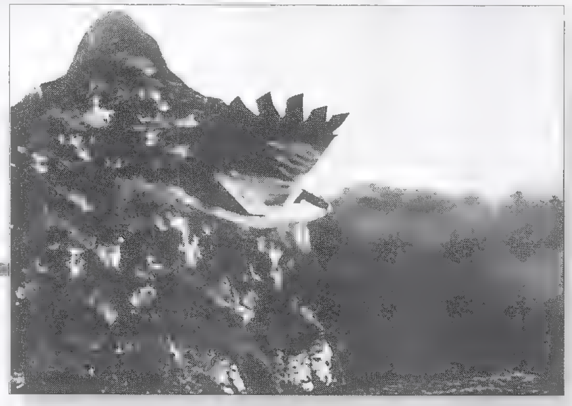
アンジュレーション

メスト　それじゃあ、また質問に戻りますが「3」の売りであるアンジュレーションってありますよね、開発者として、こんな風になったら面白いんじゃないかな、と思って入れたと思うんですけど、実際に発売されて、当初思っていたアンジュレーションの効果って出ていると思いますか？

片桐　これは個人的な意見なんですけど、オレ的にはアン

VIRTUA FIGHTER 3

”



ジュレーションって脇役だと思っているんですよね。主役ではないと思っているんですよ。ここのステージはこうなっているからリングアウトしやすいなとか、ここの坂はこうだから跳ねやすいなとか、見ていて助かるんじゃないか？助かった、助かったってのがあるんですけど、それ以外に絶大な効果を発揮するものじゃないと思っていますので、そういう意味あいの働きはしていると思いますが、それ以上に劇的にこうだから面白いだろうとかというよりも、ここで助けてあげたいなというシチュエーションとかあって、それが出ているであろうと思うんですよ。あと、予想していなかったのは、筏ステージでダウン攻撃が当たらないとか、つらいところがあるんですが、それは…どうなの？

加来　そこは私のせいじゃないですよ（笑）。あれはだって…ステージの問題ですよ。

メスト　没ステージとかあるんですか？

片桐　メチャメチャありますよ。

加来　ダムステージとか。結局アンジュレーションって、さっき片桐さんも言ったけどおまけだから。最初からそう思っていて、へたしたら邪魔になるんじゃないかっていうぐらいのつもりで、それをちょうどいいぐらいの高低差っていうか、ちょうどいい具合の状況に…。

メスト　これだったら対戦でも誰も文句は言わないだろうなって具合にですか。

加来　いい具合の影響っていうか、コンボが入ったり入らなかったりしますし、ダウン攻撃が入らなかったり、一部の肘とか中段攻撃が入ったり入らなかったりとか、ギリギリの線って言うか、ちょうどいい具合じゃないかなと思いますね。

メスト　対戦とかしてても、わりと笑えるときってありますよね、「アンジュだよ～」って具合に（笑）。

加来　そうそう（笑）。

メスト　スパイス的な働きですか？

片桐　そうですね。

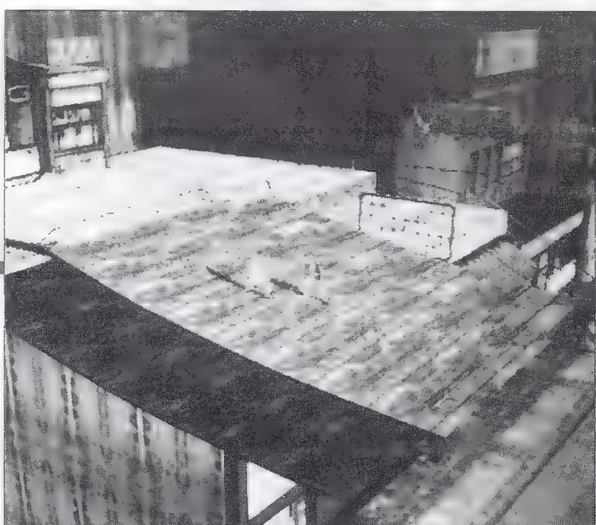
メスト　壁際で浮かせ技とかでバウンドさせて跳ね返ってくるのがあるじゃないですか、それって正面から自分の背が当たるのと、顔面から当たるのって跳ね返り方が全然違うじゃないですか。顔面かららいく方がはるかにボヨ～ンっていきますよね、それって狙ってやったんですか？

加来　そうですね。後ろからやられたっていうことで。

片桐　ある程度、モーションデザイナーの人がそういう風に作ってくれたと思うから。壁にめり込んでKOみたいなことをやりたかったですね…とりとめの無いことをすいません。



起きあがり



メスト　話は変わりますが、起き上がり蹴りにディレイをかけられますよね、あそこまでできるようにしたのは、何か理由があるんですか？

片桐　起き上がり蹴りが全てつぶせちゃって、ちょっと「2」以降の発展がいまいちみれなかったんですよ。そこで何か新しいことをやりたいなと。ジャッキーとかのディレイがあって、起き上がり蹴りって別に地べたから出すから起き上がり蹴りというわけではなくて、起きあがっている時に出すから起き上がり蹴りなんだなって自分の中で思っていたんです。そういうのをちょっと松本っていうのに作ってもらって、ある程度起き上がっている時に出せて面白かったんですけど。ちょっと見切りにくすぎると思いますけどね。

メスト　見切ることを前提にしなければ別に問題ないですよね。

片桐　そうですね、でもある程度わかんなくもない部分も無くはないっていうか。でも、「2」をやっていた人が完璧

“INTERVIEW

に有利になってしまうのもなんだかイヤだったというところもあったんですよ。結局一年以上やってきたものを見ているわけだから、そこでもうアドバンテージがあるじゃないですか、だったら起き上がりってもう決まっちゃっているものですから、そこらが固まっちゃうと起き上がりが面白くなくなっちゃいますからね。

メスト　最後に起きあがり蹴りを喰らって以上…じゃあ近付くなっていうことになってしまいますものね（笑）。

片桐　そういうのもあると思うんですけど、近付かないと攻めてないみたいで後ろめたいもので…その辺のワビサビというものも分からなくはないんですが。

メスト　心の中に「3」は「2」とは違うから、何も無理して見切る必要はないんだっていう部分があるんですけど…特に強い人と対戦しているとやっぱりう一んてな感じになってしまいますよね。

片桐　やっぱりなんだかんだ言っても積み上げてきたものがあるじゃないですか、それを崩したくない部分も十分わかるんですが、あえてやってみたんですよ、でもやらなかったらやらなかったで起き上がりつまらなかったと思うんですよ。だから、その辺の選択でやはり新しいものをやっていくのがいいんじゃないかと思ったんです。

ジャンプ

メスト　また違う質問なんですけど、システムでジャンプが基本的に変わりましたよね。それってただ単にジャンプ攻撃はやめようってことになったからですか？

片桐　いや、やめたくありませんでした。

メスト　片桐さんがなくすとは思っていなかったから、（笑）どうしてかなと思って。

片桐　私自身としてはジャンプがすごく好きで…最近は大ジャンプ使っていませんけど。何か嫌われているみたいで、ちょっと前のゲームでね。（笑）

加来　「昇りゲラー」とかね。

片桐　そうそう「昇りゲラー」とか言われちゃって、印象ってのは他のゲームになっても同じ事があるとつきまとっちゃって…まあそれはおいといて。

メスト　なんで下、上、Eってやるとジャンプしちゃうんですか？エスケープの前にジャンプが優先されているんですか？

片桐　そうですね、奥に避けたかったらとりあえず、Eだけ押せばいいという感じですか。

加来　避けに関してはプログラム的に下が入っているかどうかしか見ていない。下が入っていれば手前にそうでなかったら奥に行きます。上って見ていないんですよ。

各種補正式

メスト　じゃあ次は舜帝の質問なんですけど、酒なんですが、飲んだらダメージって増えていますよね？

片桐　一杯に対するダメージは減ったんですけど…。

加来　一杯あたりのダメージは減りましたけど、トータル的に増えたダメージはMAXまで飲んだ状態だと10%上がってます。

メスト　急所というのはやっぱりあるんですか？

片桐　ええ。

メスト　何カ所ぐらいあるんですか？

片桐　詳しい話はこちらへ（笑）。

加来　いや何カ所っていうか、胴体と頭です。要するに手足以外だったら急所です。

メスト　それは後ろ向きでもですか？

加来　後ろは後ろで別にやっているけど、後ろでも入りますよ。

メスト　修羅覇王靠華山とかで、あきらかに減り方が違うときがありますよね、それって単に鉄山靠の距離によるダメージの差か、それともその急所のダメージによる差なのでしょうか？

片桐　両方なんじゃないですか？

加来　今回ちょっとダメージシステムって言うかカウンターシステムがすごい複雑で…

片桐　こんな複雑にしなくてもいいのに…。

加来　って言うぐらい複雑で、（笑）理論でできなくなっちゃったっていうのがあって。でもちゃんとした式があるんで、それを頭の中に入れて相手のダメージも知っていればなんとか…（笑）。

片桐　オレ、それを知っててもできんもん。

加来　だから、フィーリングで…結局（笑）。

メスト　急所に当たるとダメージ補正っていうのはどうなるんですか？

加来　1・125倍です。

メスト　かつ、それかける空中コンボの0・75って感じですか？

加来　それ以外にも、カウンター関係で、相手の技が出かかりか、出ている最中か出終わりかってのと、相手の技のダメージがどのくらいあるかってのもあって。

メスト　いわゆる、キックカウンターだとか、相手の攻撃力が高ければ高いほどってやつですよね。

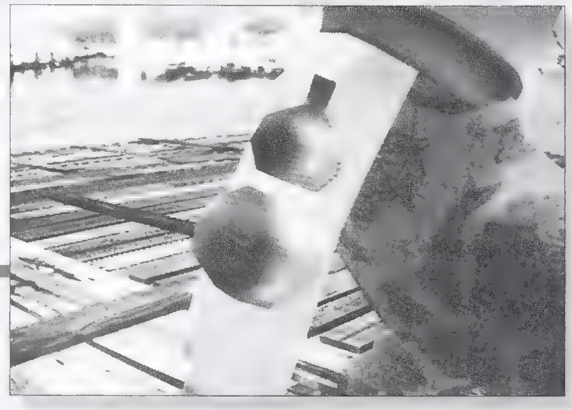
加来　昔のパンチのカウンターでも大技でもまるで同じっていう状況は納得いかなかったっていうのは確かにあったんで。

メスト　違う質問なんですが、アキラで修羅覇王靠華山を作られた理由は？あれって





VIRTUA FIGHTER 3



地上の技なんだけど地上では効果を発揮しないから、当初どういった理由で付けたのかなと思って。
片桐　オレに聞く？（笑）
加来　だってそうでしょ？
片桐　難しいですね。
　まあ、最初はアキラに華を持たせたかったってのがあったんです。内部のアキラ使いがいるんですけど、それがこういうのが欲しいとか言ってて、でも連続技じゃまずいでしょって話になって、一応最初ああいう技じゃなくて、龍槍式って単体だけの技でメチャクチャかっこ悪いんですよ（笑）、絶対無くそうと思っていたんですけど、でもうまく肘をつなげてみたらかっこ良くなってきて、ここまできたら欲が出てきちゃって…。
メスト　いっとくってな感じですか（笑）。
片桐　メスト風に言うなら、いっとくとか、いい感じとか、そんな話があったんですよ、でもそんなもんあってもアキラっぽくないし、全部つながっちゃったらそれこそシャレになんなくなっちゃうじゃないですか、それでつなげなくなっちゃったんですよ。
　つなげないってことは、おのずと空中コンボとかに落ちついちゃうっていうか、まあいろいろあるんですけど、一番魅せていくのはそこになっちゃったんですよね。ダメージの補正とかしたはずなんですが。何で最後の鉄山あんなに減るの？
加来　私に聞かないでくださいよ？自分じゃないですか。
片桐　いや、だってオレ変えたもん、メチャメチャ減らないようにテストして…。
メスト　あれも減り方にばらつきがありますよね。
片桐　あれは減らないけど、空中コンボの魅せ技として、ある程度運べる技って、オレは認識していたんですよ。空中で3発つながるのは、そういうものって認識して下さい。
メスト　空中コンボについてなんですけど、わりと入らないという印象があるんですが。



片桐　「2」みたいにバンバンいけないですよね。
メスト　その辺はあえて…。
片桐　いや、あえてって訳でもないんですけど。
メスト　例えばダメージは減らして、コンボの楽しみを残しておくみたいな…
片桐　いや、残しておきたかったんですけどね（笑）。思っていることはあっても、こう何とも言えない状態だったっていうか…ホントにオレだったらこうするでしょうってのがあったんですが、でもこっちを立てるとこっちが立たずってのが結構あって。

自由度

メスト　今回、各キャラに決まった攻めってのがないですね。
片桐　自由度があるって言ってくれるとうれしいんですけど、なかなか言ってもらえなくて（笑）。
　結局でも、キツイコンビネーションを見つけてみんなでやるっていう状態は少ないかなって気はするんですけど。
メスト　それが早く確立されたのがジャッキーであったっという感じですかね。
片桐　「1」も「2」もそういうのがあって、みんなが破していった部分ってのもあると思いますよ。それをもうちょっとがんばってやっていくと何か見えてくるかもしれないですけど、やっぱりやることをすごく多くした分、対策を立てるのって一人だと難しいと思うんです。みんなで考えていくのがいいんじゃないかなぁと思うんですけど。
メスト　そこに至るまでの過程が昔は一通りしかなくて、みんな同じような動きになったんですけど、理にかなうパターンが多くなりましたね。
片桐　そうですね、これを出したからこうなって見返りがこれってのがわかりにくくなったと思うんですよね、その見返りが空中コンボなんだけど、それを華としている人たちにとっては、そこに行きづらいから、なんじゃこりゃってことになりやすいし、またやっても前はもっと減ったんで、その辺で面白くないってのもあると思うんですけど。
　バリエーションのつけかたが難しいっていうか、すべてにおいて選択肢が多すぎたってのもあるかな〜って。でもないとないで…バーチャだから多くしたってのもあるんですけど、それだけにみんなの望んでいるものをなるべく入れてみたって感じなんです。
メスト　書く方も大変ですよ（笑）。
片桐　ホント、書く方もメチャメチャ書くこと決めていかないと書けないし、こっちも作れなかったし…

初心者

メスト　Ａｃｔ1のハガキを見る限りでは意外と3から始めましたって人が多かったんですがどう思いますか？
片桐　そりゃあ、うれしいですよ。
メスト　やっぱり「2」って敷居が高かったのかな。うまいヤツには、なかなか追いつける気がしませんでしたしね。それで「3」を心待ちにしていて、あんだけ勝てなかったヤツとスタートラインが同じじゃんとか思ってましたね。
片桐　まあ、そうですね。「2」のときもある程度意識していたんですけど「3」のときも、できるけど違うみたいな感じで。
メスト　また「3」の話題に

“INTERVIEW

戻りますが、ぶっちゃけた話、バーチャシリーズって「3」で終わりなんですか？

片桐　どうなんでしょうね。市場が望めば出ますけど、望まなきゃあ…

メスト　「4」はでないんですか？

片桐　今のところはまだ始めてませんよ。

加来　とりあえず始めてはいないですね。

片桐　でも、オレとしては終わってほしくないですね。システム的にもちゃんとしたものを出したいんですけど、それが出るかとなると、ホント神のみぞ知るって感じですかね。

そしてこれから

メスト　開発者として、「3」を作った満足度ってどんなもんでしょうか？

片桐　オレ…自己中心的なんで、自分の満足いくものって、結局満足しているんだけど、う～んこれで終わりだっていうんじゃなくて、まだやりたいって感じですね。「3」に関してはそうですね、「バイパーズ」の時は、自分の好きなの作ったし、もういいでしょうってのがあったんですけどね、「3」作ってみて、これこうしたらもっといいでしょうとか出て来ちゃったんで。

メスト　雰囲気的に「1」「2」でワンペアで、「3」「ん」って感じなんですけどね（笑）。

片桐　そうですね（笑）。その「ん」が「4」なのかなんなのかは、わからないんですけどね、ただもうちょっと作りたいってのはあるんですね。ここまで出来たんで、ここまでのものが一回だけで完成するわけないんで、ここをこうしてああしてっていろいろ考えているんで、それはやりたいですね。

メスト　じゃあ、加来さんどうぞ。

加来　えっ、え～と、何て言ったらいいか…。

片桐　まあ、言って下さいよ思い思いに…オレは止めませんから。

加来　だって、あの…9月3日だったけ出したのは？だから8月の下旬から9月の始めにかけての仕事の密度っていったらないですからね。「やったー、もう知らん」って感じで（笑）。

片桐　もう知らんじゃないだろう。それじゃあ作り逃げだよ（笑）。でも、あの時はひと段落ついたと思ったよね。それで直後はひと休みしていたら、ぞくぞくとメールが入ってて。

加来　そう、なんかこうEメールが入ってて。



片桐　ジェフリーに後ろからずーと殴られるんですけどとか、それ直したじゃんとか言ってたら、今度は鷹嵐が…はぁ～今度は鷹嵐かってのがあって。

加来　結局出した当初の満足度が120ぐらいあって、でもこう次々と出てくるああいうのを聞くとヒューンと下がっていくんですよ。

片桐　でも、ヒューンってなっていくけど、逆に言うと作りたいって気分になっていくんですよね。

加来　そうそう。細かい所なんだけどね。

片桐　でも、細かい所ってゲームに重要ですからね。

加来　結局、満足度が下がっていく分、何とかしたい度ってのが上がってくるんですよね。当時は知らんって感じだったけど、今は全然そうじゃないっていう感じで。

片桐　ちょっとまでお前って感じで。

加来　ちくしょーって感じが出てくるんで、特にバージョン「A」では。だから「C」を出せてホッとしているんですよ、ホントに。

加来　で、「D」が出た時もホ～って感じで。

加来　だからそういう意味では「1」とか「2」に比べて関わり方が深かったから、今回は…。

片桐　もっと育てたいと！

メスト　なんか次回作出そうですね（笑）。

片桐　出そうですね、このままだと（笑）。

メスト　まあ、片桐さんゲームの第2弾ってのも期待してますよ（笑）。

片桐　えっ？あぁそうですね（笑）。作りたいですね。

メスト　っていうか昇り蹴りの強ぇゲームがまたやりたいですね（笑）。

片桐　メガミックスで、ちょっとオレの方向性は垣間みれると思うんですけどね。でも、ちゃんと弱くなってますから、ホント。

メスト　メガミックスにダーティファイターってのがありましたよね、それのエンディングのCGの一枚絵にバックダッシュコマンドがついているのには笑いました（笑）。

片桐　どうだお前らこれで満足かって感じなんですけど（笑）。

加来　全員バックダッシュCGが面白かったね（笑）。

片桐　オレいいと思うんですけどね、ああいうのやっても。

加来　私も別にいいと…

片桐　何でもあり状態でなくなるとゲームって楽しくないと思うんですよ。

加来　そういうのこっち側で縛っちゃうと…うちのスタッフで熱い待ち合いをしていたら、攻め攻めが入ってきてつまんなくなって帰っちゃったってのがありました。

メスト　熱い待ち合いなんてあるんですか？（笑）

片桐　これ、もう一人の待ち野郎…うちじゃ最近は「シティー派」って言っているんですけど、そいつとやると結構熱いんですよ「ここで一撃喰らったら負ける！！」って感



"VIRTUA FIGHTER 3 INTERVIEW"



じで、そういう感じの所の戦いって最近できないから(笑)。

メスト ギリギリの待ち合いは結構あついですよね。

片桐 街にいくとそういうのができないから、ちょっと悲しいってのがあるんですけど。でも自分としてはやっぱり知らねえヤツに待たれたらムカつくけど(笑)、自分勝手だってのはわかるんですけど。

だからこっちでは、社内でやるときですけど、バックダッシュしたらどうのこうのとかは言わないんですよ。

全面的に推奨するわけじゃないんですけど、だからって規制するのもなんだなって感じで…またまた違う方向に話がいっちゃったな、あえて言うなら期待していて下さいってところかな?

加来 期待してもらっていいの?(笑)

最後に

メスト じゃあ最後に締めの言葉という形で一言ずつお願いします。

片桐 何て言いましょうか、こう言うと開発者がわかってないって言われることになると思うんですけど、待ちハメとかそういうこと抜きで楽しみましょうってことしかないんですけどね。

意識って…結構思い込みってものがあると思うんですけど、そういう思い込みって外すとゲームって結構面白くなると思うんで、その辺もうちょっと自分の改革をしてみるのもゲームを楽しむ一つの手ですよって、なんかユーザーを責めているわけじゃないんですけど。

ここ最近の風潮ってちょっと…なんかオヤジ臭いけど(笑)、いまいち違うんじゃないかってのがあるんですよね。



メスト 意志を持ってってことですよね。

片桐 そうですね、自分が楽しいようにやればいいんじゃないかなっていうか、そんなとこなんですけど、なんかすごい訳のわからない、ゲームっぽくない締めになっちゃった。

メスト いや、よくわかりますけどね。言っておいたほうがいいですよ。

片桐 オレはずうっとそう思っていますからね。

それでこれからも楽しいゲーム作っていくんで、固定観念なくしてもらったほうが楽しいかもよって感じで、今後も期待していって下さいっちゅうところですかねえ。

そんなわけで私はオヤジっぽくしめます(笑)。

メスト じゃあ、加来さん。

加来 私も同じ様なことを言おうと思ってたのに(笑)。

片桐 じゃあ、違うこと言ってよ(笑)。

加来 えぇ～(笑)。

片桐 もっと馬鹿っぽく、なんか。

加来 って言うかなんか…精神論に走りすぎちゃっている風潮が…どうにも言い様のない状況っていうのがつらくてつらくてしょうがないって感じで。

街のゲーセンにいって、台をドンッて叩かれて睨まれたりなんかした日にはねぇ、オレ睨んでもしょうがないだろうって感じがするんだけどねぇ。

片桐 でも開発者だからねぇ(笑)。

加来 開発者って向こう知らないでしょ…(笑)。

片桐 でもね、願っているのを叶えるのもオレらだと思うけどね。

加来 結局、自分の考えと対極にいる人たちもゲームをやっているってのをちゃんと知っといて欲しいですね。

片桐 そうですね。

加来 バックダッシュするヤツに対して、ドォーンってやられたらねぇ。

片桐 そう、あと初心者に対して育てるっていうか、初めてやる人がバックダッシュしてドォーンってやられたら「このゲームって怖いんだぁ」って思っちゃうよね。

加来 そう二度とやらない。私の友人がやらない一つの理由が「対戦台の向こうに鬼が座っているからやりたくない」ってのが。

メスト ああ、そういうのってありますねえ。

片桐 というわけで、初心者をもうちょっといたわってねぇという所で締めときませんか?(笑)

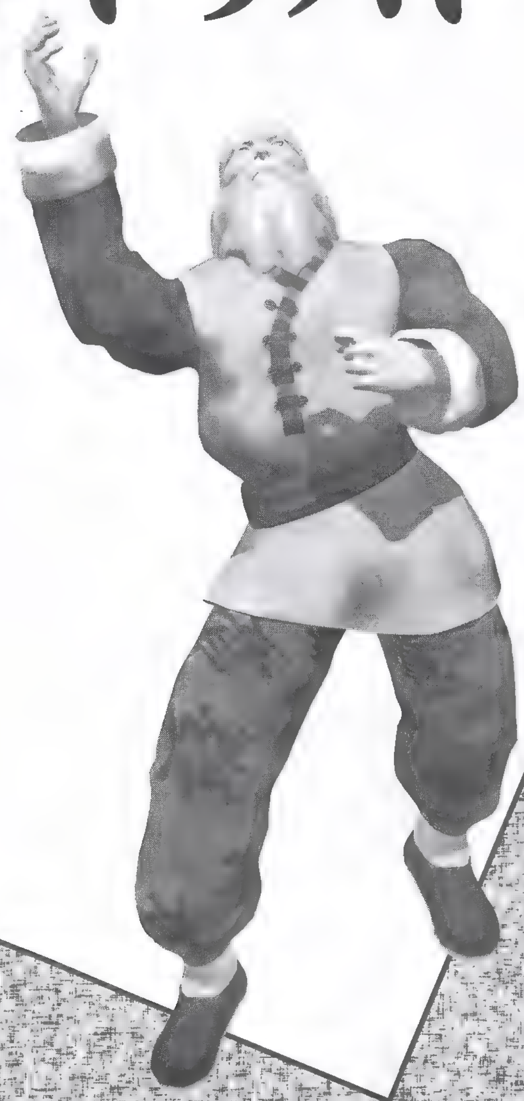
メスト そうですね。それじゃあ、とりあえずこれで終わりにさせていただきます。

本日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。



コマンドがわかんないとこまんどー

コマンドリスト



アキラ　技データ

技	条件	コマンド	ﾀﾞﾒｰｼﾞ	返し技	発生	持続	硬化	合計	ｼﾌﾄ	攻撃種類
撃崩捶	敵ヒット	⇧P					57			ダウン攻撃
拳背捶	敵背後(上)、Pから繋がる技に繋がる	P	12	上段P返	11	1	21	32		後ろ攻撃
背腿　D	敵背後(上)	K	25	上段K返	14	3	26	42		後ろ攻撃
背落劈	敵背後(中)	⇩P	14	上段P返	15	4	20	38		後ろ攻撃
破膝腿	敵背後(下)	⇩K	10	下段K返	17	2	20	38		後ろ攻撃
拳背捶	敵背後(上)	⬇P	12	上段P返	15	1	21	36		後ろ攻撃
地旋腿	敵背後(下)	⬇K	30	下段K返	15	3	33	50		後ろ攻撃
崩撃雲身双虎掌										
崩拳		P+K+G	18	上段P返	19	2	30	50		中段P系
鷂子穿林	崩拳ヒット中	⇦⇘P+K	26		17	1	49	66		ヒット投げ
双掌	鷂子穿林ヒット中	⇩⇨or⇨P	42		19	1	34	53		投げコンボ
修羅覇王靠華山										
龍槍式		⇘K+G	19	中段K返	15	2	32	48		中段K系
馬歩頂肘	龍槍式ヒットorガード	⇨P	20	ひじ返し	20	1	32	52		中段P系
鉄山靠　△D	馬歩頂肘ヒットorガード	⇦⇨⇨P+K	20-80		11	1	45	56		中段P系
活面後旋腿（その場）	うつ伏せ足	KKK	20		29	2	27	57	30	起きあがり攻撃
活面後旋腿（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
活面後旋腿（その場	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
活面後旋腿　その場）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
活面旋腿（その場）	仰向け足	KKK	20		35	3	23	60	36	起きあがり攻撃
活面旋腿（その場	うつ伏せ頭	KKK	20		35	2	24	60	36	起きあがり攻撃
活面旋腿（その場	仰向け頭	KKK	20		34	2	21	56	35	起きあがり攻撃
活面旋腿　その場	仰向け足(ディレイ)	KKK	20		15	2	29	45	16	起きあがり攻撃
活面旋腿　その場	仰向け頭(ディレイ)	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
活面旋腿　その場	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK	20		15	2	29	45	16	起きあがり攻撃
活面旋腿（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
活面旋腿（その場	仰向け足(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
活面旋腿　その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
活面旋腿（その場）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
活面旋腿（その場	仰向け足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
活面旋腿（その場	うつ伏せ頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
活面旋腿（横転）	仰向け足	KKK	20		15	2	29	45	16	起きあがり攻撃
活面旋腿（横転）	うつ伏せ足	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
活面旋腿（横転）	うつ伏せ頭	KKK	20		15	2	29	45	16	起きあがり攻撃
活面旋腿（横転	仰向け頭	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
活面旋腿（横転）	空振り	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
活面旋腿（後転）	うつ伏せ頭	KKK	20		15	2	29	45	16	起きあがり攻撃
活面旋腿（後転）	仰向け足	KKK	20		15	2	29	45	16	起きあがり攻撃
活面旋腿（後転）	うつ伏せ足	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
活面旋腿（後転）	仰向け頭	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
活面旋腿（後転）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
活面旋腿（後転）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38	15	起きあがり攻撃
活面旋腿（後転）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
活面旋腿（後転）	仰向け足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
活面旋腿（前転）	仰向け足	KKK	20		15	2	29	45	16	起きあがり攻撃
活面旋腿（前転）	うつ伏せ足	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
活面旋腿（前転）	うつ伏せ頭	KKK	20		15	2	29	45	16	起きあがり攻撃
活面旋腿（前転）	仰向け頭	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
活面旋腿（前転）	空振り	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
活面掃腿（その場）	仰向け足	⬇KKK	20		34	2	33	68		起きあがり攻撃
活面掃腿（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		17	2	35	53		起きあがり攻撃
活面掃腿（その場）	(ディレイ)	⬇KKK	20		17	2	35	53		起きあがり攻撃
活面掃腿（横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		17	2	35	53		起きあがり攻撃
活面掃腿（後場）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		17	2	35	53		起きあがり攻撃
活面掃腿（後転）	仰向け足	⬇KKK	20		17	2	35	53		起きあがり攻撃
活面掃腿（前場）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		17	2	35	53		起きあがり攻撃
活面掃腿（前転）	仰向け足	⬇KKK	20		17	2	35	53		起きあがり攻撃
地掃脚（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		30	3	26	58		起きあがり攻撃
地掃脚（その場）	仰向け頭	⬇KKK	20		34	2	35	70		起きあがり攻撃
地掃脚（その場）	(ディレイ)	⬇KKK	20		16	2	32	49		起きあがり攻撃
地掃脚（横転）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		16	2	32	49		起きあがり攻撃
地掃脚（後転）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		16	2	32	49		起きあがり攻撃
地掃脚（前転）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		16	2	32	49		起きあがり攻撃
地掃腿（横転）	仰向け頭	⬇KKK	20		16	2	32	49		起きあがり攻撃
地掃腿（後転）	仰向け頭	⬇KKK	20		16	2	32	49		起きあがり攻撃
地掃腿（前転）	仰向け頭	⬇KKK	20		16	2	32	49		起きあがり攻撃

技	条件	コマンド	ﾀﾞﾒｰｼﾞ	返し技	発生	持続	硬化	合計	ｼﾌﾄ	攻撃種類
冲捶		P	12	上段P返	9	2	12	22		上段P系
冲捶	踏み込み	➡P	12	上段P返	9	2	12	22		上段P系
冲捶		⬅P	12	上段P返	9	2	12	22		上段P系
冲捶	避け	P+E	12	上段P返	9	2	12	22		上段P系
崩拳		P+K+G	18	上段P返	19	2	30	50		中段P系
八門開打		PP	12	上段P返	10	1	21	31		中段P系
環捶腿		PK	20	上段K返	12	2	25	38		上段P系
昇腿　D		K	25	上段K返	14	2	23	38		上段K系
昇腿　D	踏み込み	➡K	25	上段K返	14	2	25	40		上段K系
昇腿　D	避け	K+E	25	上段K返	14	2	23	38		上段K系
蕩前腿		⬇K	10	下段K返	14	1	22	36		下段K系
独歩頂膝　D		K+GG離す	30	膝返し	15	2	30	46		中段K系
上歩頂肘　○		⇨P	19	ひじ返し	11	1	28	39		中段P系
馬歩頂肘	龍槍式ヒットorガード	⇨P	20	ひじ返し	20	1	32	52		中段P系
猛虎硬爬山　△		⬇⇨P	25-65	上段P返	11	2	28	40	14	中段P系
猛虎硬爬山	敵ヒット	⬇⇨P					26			中段P系
馬歩衝靠　D		⬇⇨P+K	30		14	1	31	45		中段P系
開胯	ガード外し、崩し	⇨P+G	12	上段P返	12	1	18	30		上段P系
裡門頂肘　○		⇨⇨P	20-40	ひじ返し	10	2	24	35	12	中段P系
裡門頂肘	敵ﾋｯﾄorｶﾞｰﾄﾞ	⇨⇨P					26			中段P系
躍歩頂肘	敵ガード	⇨⇨⇨P					35			中段P系
躍歩頂肘　○		⇨⇨⇨P	20-40	ひじ返し	10	2	24	35	12	中段P系
右端脚	崩し後	⇨⇨K	30	上段K返	13	3	32	47		中段K系
右端脚　D		⇨⇨K	20	上段K返	13	3	32	47		中段K系
連環腿　D		⇨⇨KK	40	上段K返	11	3	41	54		中段K系
捜下崩捶		⇘P+K	25	下段P返	25	2	24	50		下段P系
側腿　○		⇘K	24	中段K返	14	2	27	42		中段K系
側中腿　D		⇘K+E	23	中段K返	14	1	42	56		中段K系
龍槍式		⇘K+G	19	中段K返	15	2	32	48		中段K系
揚炮　D		⇘⇘P	35	上段P返	17	3	29	48		中段P系
崩捶		⬇P	9	下段P返	10	1	14	24		下段P系
崩捶	立ちから	⇩P	11	下段P返	16	1	14	30		下段P系
白虎双掌打		⬇⇦⇨P	30-70		11	5	33	48		中段P系
白虎双掌打	崩し後	⇩⇦⇨P	30-70		11	5	33	48		中段P系
撃歩翻胯	ガード外し、崩し	⇩P+G	12	上段P返	16	2	17	34		中段P系
上歩衝掌　△	酔い覚まし2	⇦⇨P	20-65	上段P返	12	1	24	36		上段P系
跳山崩捶　D		⇦⇨P+K	55		27	2	31	59		中段P系
貼山靠		⇦⇨P+K+E	32		17	2	37	55		中段P系
鉄山靠　△D		⇦⇨⇨P+K	20-80		11	1	45	56		中段P系
落撃双捶	空中	⇨P	30		21	6	43	69		ジャンプP系
登脚　D	上昇中	K	30		6	4	61	70		ジャンプK系
斧刃腿	着地ぎわ	K	30		11	5	11	26		ジャンプK系
落歩腿	空中	K	30		10	2	28	39		ジャンプK系
飛弾腿	空中	⇨K	40		12	4	54	69		ジャンプK系
風門倒壊	空中	⇦K	40		12	4	44	59		ジャンプK系
落歩斜捶	上昇中	P	30		35	2	30	66		小ジャンプP
落歩捶	空中	P	30		26	3	22	50		小ジャンプP
跳刺腿	上昇中、空中	K	30		10	4	23	36		小ジャンプP
跳刺腿	着地ぎわ	K	20		10	2	25	36		小ジャンプK
弓歩頂肘		P+G	40		15	51	1	66		投げ
倒身捜腿		P+G	10+20+10		20	84	1	104		投げ/0
獅子抱月		⇘P+G	20+30		16	64	1	80		投げ/0
獅子抱月	壁が背後	⇘P+G	80		57	63	1	120		壁技
進歩里胯	崩し	⇘P+G	0		1	43	1	44		投げ/0
心意把		⇗⇨P+G	60		20	89	1	109		投げ/0
心意把	対鷹嵐	⇗⇨P+G	65		20	89	1	109		投げ/0
大纒崩捶		⇦⇨P+G	20+15+25		20	81	1	101		投げ/-20
鷂子穿林		⇦⇘P+G	40		20	7	48	74		投げ/0
順歩翻胯	崩し	⇦⇩P+G	10		20	50	1	70		投げ/0
大浙江	敵後ろ向き立	P+G			1	0	40	40		キャッチ投げ
大浙江	敵後ろ向き立、敵ヒット	P+G	55		20	85	1	105		キャッチ投げ
外門頂肘	右上P	⇨P+K	30		19	15	27	60		上段返し系
単翼頂		⇦P+K	30		11	20	29	59		上段返し系
揚炮	左上P	⇦P+K	30		14	16	47	76		上段返し系
外門頂肘		P+K	30		16	15	28	58		中段返し系
上歩衝靠	右足中K	⇗P+K	30		19	18	26	62		中段返し系
旋風双撞		P+K	30		12	15	35	61		中段返し系
背歩裏肘	左足中K	⇗P+K	30		18	20	58	95		中段返し系
衝天靠		⇖P+K	30		8	8	36	51		中段返し系
双拍手	右下K	⇙P+K	30		16	15	31	61		下段返し系
双拍手	左下K	⇩P+K	30		16	15	31	61		下段返し系
翻身単打		⇩P+K	30		15	17	35	66		下段返し系
槍下炮　D	敵ダウン	⇘P	12		17	2	47	65		ダウン攻撃
撃崩捶　D	敵ダウン	⇧P	20		42	3	24	68	46	ダウン攻撃

ジャッキー　技データ

技	条件	コマンド	ﾀﾞﾒｰｼﾞ	返し技	発生	持続	硬化	合計	ｼﾌﾄ	攻撃種類
スゥエーフック	Pから繋がるものに繋がる	P+E	14	上段P返	12	2	17	30		上段P系
ビートナックル　D	酔い覚まし1	P+K	20	上段P返	14	3	34	50	15	中段P系
ビートナックル　○	酔い覚まし1、敵ガード	P+K					46			中段P系 上段P系
ビート&バックナックル		P+KP	12	上段P返	20	1	20	40	25	
ビート&ナックルスピン　D		P+KPK	30- 50	上回K返	25	3	33	60		上段K系
ビート&ナックルスピン	敵ガード	P+KPK					40			上段K系
ビート&ナックルロースピン　D		P+KP⇩K	20- 35	下回K返	25	3	37	64	25	下段K系
ビート&ナックルロースピン	敵ガード	P+KP⇩K					44			下段K系
ビートスピンキック　D		P+KK	20	上段K返	16	2	36	53		上段K系

技	条件	コマンド	ﾀﾞﾒｰｼﾞ	返し技	発生	持続	硬化	合計	ｼﾌﾄ	攻撃種類
スクァトストレート		⬇P	9	下段P返	10	1	14	24		下段P系
スクァトストレート	立ちから	⇩P	11	下段P返	16	1	14	30		下段P系
ストレートリート		P	12	上段P返	9	2	12	22		上段P系
ストレートリード		➡P	12	上段P返	9	2	12	22		上段P系
ジャブストレート		➡PP	12	上段P返	10	1	16	26		上段P系
コンボエルボー　○	PPから繋がるものに繋がる	➡PP⇨P	19	ひじ返し	15	2	25	41		中段P系
コンボエルボーバックナックル		➡PP⇨PP	15	上段P返	14	1	28	42		上段P系
コンボエルボーナックルスピンキック		➡PP⇨PPK	18	上段K返	18	1	42	60		上段K系
コンボエルボーナックルロースピンキッ		➡PP⇨PP⇩K	14	下段K返	19	2	28	48		下段K系
フラッシュピストンパンチ		➡PPP	14	上段P返	11	2	16	28		上段P系

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
スピニングバックナックル		⇦P	22	上段P返	15	1	21	36		上段K系
ダブルスピンナックル　D		⇦PP	25	上段P返	15	1	30	45		上段K系
スピニングアームキック　D		⇦PK	25- 50	上回K返	25	3	33	60	25	上段K系
スピニングアームキック	敵ガード	⇦PK					40			上段K系
スピニングロースピンキック　D		⇦P⇩K	20- 35	下回K返	25	3	37	64	25	下段K系
スピニングロースピンキック	敵ガード	⇦P⇩K					50			下段K系
スピニングスラントバックナックル		⇦P⇗P	15	下段P返	16	1	25	41		下段K系
サイドフックキック		⇦K	20	上段K返	17	2	26	44		中段K系
スピンヒールソード D		⇦K+G	30	上段K返	20	3	22	44	22	中段K系
スピンヒールソード	敵ガード	⇦K+G					35			中段K系
ミドルスピンキック		⇦⇨K+G	36	上回K返	17	3	41	60	17	中段K系
ミドルスピンキック	敵ガード	⇦⇨K+G					49			中段K系
ミドルスピンキック	敵カウンター	[illegible]K+G			1	1	12	12		中段K系
サマーソルトキック ○D		⇖K	50	サマー返	12	4	51	66	17	中段K系
サマーソルトキック	敵ガード	⇖K					55			中段K系
サマーソルトキック	敵ヒット	⇖K					94			中段K系
サマーソルトキック ○D		⇖K+G	50	サマー返	12	4	51	66	17	中段K系
サマーソルトキック	敵ガード	⇖K+G					55			中段K系
サマーソルトキック	敵ヒット	⇖K+G					94			中段K系
ジャンピングフックナックル	空中	⇨P	30		21	6	43	69		ジャンプP系
ハイジャンプキック D	上昇中	K	30		5	4	56	64		ジャンプK系
ハイジャンプミドルキック	空中	K	30		10	2	28	39		ジャンプK系
ハイジャンプヒールキック	着地ぎわ	K	30		10	2	25	36		ジャンプK系
ハイジャンプドロップキック	空中	⇨K	40		12	4	54	69		ジャンプK系
ジャンプオーバーキック	空中	⇦K	40		12	4	44	59		ジャンプK系
エルボー	上昇中	P	30	上段P返	34	3	28	64		小ジャンプP
ステップストレート	空中	P	30	上段P返	26	2	23	50		小ジャンプP
ステップフックキック　D	上昇中、空中	K	30		10	2	22	33		小ジャンプK
ステップヒールキック	着地ぎわ	K	20		10	2	25	36		小ジャンプK
ノーザンライトボム		P+G	50		20	135	1	155		投げ/0
フェースクラッシャー	敵後ろ向き立	P+G	60		20	140	1	160		投げ
ネックスラッシング		P+G	5+5 +15+15		10	103	1	113		投げ
ネックスラッシング	対鷹嵐	P+G	15+5 +5+15		10	103	1	113		投げ
ネックブリーカードロップ		⇨⇨P+G	40		20	70	1	90		投げ/0
ニーストライク		⇨⇦P+G	10+50		20	46	1	66		投げ/0
ニーストライク	対鷹嵐	⇨⇦P+G	10+50		20	45	1	65		投げ/0
サディスティックハンギングニー		⇘⇘P+G	10+40		10	117	1	127		投げ/0
サディスティックハンギングニー	対鷹嵐	⇘⇘P+G	10+40		10	122	1	132		投げ/0
ウォールフェースクラッシュ	壁が前	[illegible]P+G	40		55	50	1	105		壁技
サッカーホールキック　D	敵ダウン	⇘K	15		18	3	49	69		ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ　D	敵ダウン	⇧P	30		33	5	45	82	40	ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ	敵ダウン、敵ヒット	⇧P					68			ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ　D	敵背後、ダウン	⇧P	30		42	7	40	88	47	ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ	敵背後、ダウン、敵ヒット	⇧P					65			ダウン攻撃
ハイジャンプニースタンプ	敵ダウン	⇩⬆P	40		36	2	45	82	40	ダウン攻撃
ハイジャンプニースタンプ	敵ダウン、敵ヒット	⇩⬆P					68			ダウン攻撃
ハイジャンプニースタンプ	敵背後、ダウン	⇩⬆P	40		42	7	40	88	47	ダウン攻撃
ハイジャンプニースタンプ	敵背後、ダウン、敵ヒット	⇩⬆P					65			ダウン攻撃
ターンナックル	敵背後(上)、Pから繋がるものに繋がる	P	20	上段P返	9	1	26	35		後ろ攻撃
ターンナックルスピニングキック　D	敵背後(上)	PK	25- 50	上回K返	25	3	33	60	25	後ろ攻撃
ターンナックルスピニングキック	敵背後、敵ガード	PK					41			後ろ攻撃
ターンナックルサイドキック	敵背後、近く(中)	PK	19	中段K返	12	2	27	40		後ろ攻撃
ターンナックルロースピンキック　D	敵背後(下)	P⇩K	20- 35	下回K返	25	3	37	64	25	後ろ攻撃
ターンナックルロースピンキック	敵背後、敵ガード	P⇩K					38			後ろ攻撃
ターンキック	敵背後(上)	K	36	上段K返	14	3	43	59	15	後ろ攻撃
ターンキック	カウンターヒット	K					71			後ろ攻撃
ターンスラントバックナックル	敵背後(下)	⇩P	14	下段P返	17	1	24	41		後ろ攻撃
ターンスラントロースピンキック　D	敵背後(下)	⇩PK	20- 35	下回K返	29	3	37	68	29	後ろ攻撃
ターンスラントロースピンキック	敵背後、敵ガード	⇩PK					44			後ろ攻撃
ターンロースピンキック	敵背後(下)	⇩K	36	下段K返	17	3	27	46	20	後ろ攻撃
ターンロースピンキック	敵背後(下)	⬇K	36	下段K返	17	4	25	45	20	後ろ攻撃

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
ジャブストレート		PP	12	上段P返	8	2	19	28		上段P系
フラッシュピストンパンチ		PPP	14	上段P返	10	2	20	31		上段P系
ダブルパンチスナップキック		PPK	30	上段K返	14	2	29	44		上段K系
コンボエルボー　○		PP⇨P	19	ひじ返し	15	2	25	41		中段P系
コンボエルボースピンキック　D		PP⇨PK	20	上段K返	14	2	31	46		上段K系
ダブルパンチニーキック　D		PP⇨K	30	膝返し	15	2	30	46		中段K系
ダブルパンチロースピンキック		PP⇩K	15	下段K返	14	1	26	40		下段K系
ジャブストレートバックナックル		PP⇦P	22	上段P返	15	1	29	44		上段P系
コンボバックナックルスピン　D		PP⇦PK	25- 50	上回K返	25	3	33	60	25	上段K系
コンボバックナックルスピン	敵ガード	PP⇦PK					40			上段K系
ジャブダブルストレート　D		PP⇧P	25	上段P返	15	1	26	41		上段P系
パンチサイドキック	逆構え	PK	19	中段K返	12	2	27	40		中段K系
パンチスピンキック D	逆構えでない	PK	30	上回K返	18	4	19	40	18	上段K系
パンチスピンキック	敵ガード	PK					34			上段K系
パンチロースピンキック　D		P⇩K	20- 35	下回K返	22	4	35	60	22	下段K系
パンチロースピンキック	敵ガード	P⇩K					43			下段K系
ヴァーティカルフックキック　D		K	25	上段K返	13	2	32	46		上段K系
ヴァーティカルフックキック　D	避け	K+E	25	上段K返	13	2	32	46		上段K系
スピニングキック D		K+G	30- 50	上回K返	24	6	25	52	24	上段K系
スピニングキック	敵ガード	K+G					35			上段K系
スピニングキック・ロースピンキック D		K+G⇩K+G	20- 40	下回K返	19	3	41	62	18	下段K系
スピニングキック・ロースピンキック	敵ガード	K+G⇩K+G					49			下段K系
キックバックナックル		KP	15	上段P返	20	1	26	46		上段P系
コンボナックルスピンキック　D		KPK	30- 50	上回K返	25	3	33	60	25	上段K系
コンボナックルスピンキック	敵ガード	KPK					40			上段K系
コンボナックルロースピンキック　D		KP⇩K	20- 35	下回K返	25	3	37	64	25	下段K系
コンボナックルロースピンキック	敵ガード	KP⇩K					50			下段K系
ダブルスピニングキック		KK	20	中段K返	19	2	43	63		中段K系
2ウェイスピンキック		K⇩K	15	下段K返	15	2	26	46		下段K系
ライジングエルボー ○		⇨P	19	ひじ返し	11	2	22	34		中段P系
エルボーバックナックル		⇨PP	15	上段P返	14	1	28	42		上段P系
エルボーナックルスピンキック		⇨PPK	18	上段K返	18	1	42	60		上段K系
エルボーナックルロースピンキック		⇨PP⇩K	14	下段K返	19	2	28	48		下段K系
エルボースピンキック　D		⇨PK	20	上段K返	14	2	31	46		上段K系
パンチハイキック		⬇PK	20	上段K返	12	2	25	38		上段K系
ニーキック　D		⇨K	30	膝返し返	15	2	30	46		中段K系
ダッシュハンマーキック　D		⇨⇨K	30	上段K返	13	3	31	46		中段K系
ローキック		⬇K	15	下段K返	14	1	26	40		下段K系
ダブルローキック		⬇KK	19	下段K返	19	2	28	48		下段K系
スマッシュフック	酔い覚まし1	⇘P	10	上段P返	12	2	21	34		上段P系
フックコンボ2	酔い覚まし1	⇘PP	14	上段P返	14	2	18	33		上段P系
トリプルフック	酔い覚まし1	⇘PPP	14	上段P返	15	2	25	41		中段P系
ライトニングフック	酔い覚まし1	⇘PPPP	14	上段P返	8	1	34	42		中段P系
ライトニングストレート　D		⇘PP⇨P	25	上段P返	15	1	26	41		上段P系
ミドルキック　○		⇘K	25	中段K返	14	2	30	45		中段K系
ミドルサイドキック D		⇘K+E	25	中段K返	14	2	31	46		中段K系
ダブルミドルキック ○D		⇘KK	25	中段K返	20	2	39	60		中段K系
ライトニングキック1		⇩P+K	8	上段K返	9	2	39	60		中段K系
ライトニングキック2		⇩P+KK	8	上段K返	15	2	28	38		中段K系
ライトニングキック3		⇩P+KKK	8	上段K返	13	2	24	40		中段K系
ライトニングキック4		⇩P+KKKK	10	上段K返	17	2	24	38		上段K系
ライトニングキック5		⇩P+KKKKK	30	上段K返	20	2	33	54	21	上段K系
ライトニングキック6	敵ヒット	⇩P+KKKKK					104			上段K系
トーキック		⇩K	24	上段K返	18	2	25	44		中段K系
レッグスライサー		⇩K+G	25	下段K返	18	1	33	51		下段K系
スラントバックナックル		⇗P	22	下段P返	15	2	30	46		下段P系
ライトニングストーム1		⇗P+K	8	膝返し	12	1	18	30		中段K系
ライトニングストーム2		⇗P+KK	8	上段K返	6	2	31	38		中段K系
ライトニングストーム3		⇗P+KKK	8	上段K返	14	2	24	39		中段K系
ライトニングストーム4		⇗P+KKKK	10	上段K返	16	1	42	58		上段K系
ライトニングストーム5		⇗P+KKKKK	30	上段K返	20	1	31	51	21	上段K系
ライトニングストーム5	敵ヒット	⇗P+KKKKK					105			上段K系
ライトニングロー		⇗P+KKKK⇩K	30	下段K返	20	1	31	51	21	上段K系
ライトニングロー	敵ヒット	⇗P+KKKK⇩K					105			上段K系
スラントロースピンキック　D		⇗PK	20- 35	下回K返	28	4	37	68	29	下段K系
スラントロースピンキック	敵ガード	⇗PK					44			下段K系

表中のDはダウンを奪えることを、○はよろけさせることを、△はガード外し技をそれぞれ意味します。

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
ライジングバックキック（その場）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（横転）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（その場）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		29	5	25	58	26	起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/後/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	うつ伏せ足ディレイ）	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		33	6	22	60	35	起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	仰向け足	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
スプリングキック（その場）	仰向け頭	⬇KKK	20		34	3	30	66		起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
ロースプリングキック（後転）	仰向け頭	⬇KKK	20		20	3	33	55		起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ロースピンキック	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	うつ伏せ足ディレイ）	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	仰向け足	⬇KKK			1	1	27	28		
ロースピンキック（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
ターンロースピンキック	敵背後(下)、敵ガード	⇩K					41			後ろ攻撃
ターンロースピンキック	敵背後(下)、敵ガード	⬇K 44P	14		12	1	41 18	30		後ろ攻撃 振り返り攻撃
サイドフックターン	(上)			上段P返						
スピニングキックターン	(上)	44K	30	上段K返	15	2	32	48	17	振り返り攻撃 移動系
スイッチステップ		⇩⇩			1	9	11	20		移動系
エスケープロール		⇩⬁			1	49	1	50		
ライジングバックキック（その場）	うつ伏せ足	KKK	20		29	2	27	57	30	起きあがり攻撃
ライジングバックキック（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
ライジングバックキック（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
ライジングバックキック（その場）	うつ伏せ頭	KKK	20		28	4	34	65	29	起きあがり攻撃
ライジングバックキック（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK	20		14	3	30	45	16	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（その場）	仰向け足	KKK	20		34	6	17	56	36	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（前/後/横転）	仰向け足	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（その場）	仰向け頭	KKK	20		34	4	21	58	35	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（横転）	仰向け頭	KKK	20		34	2	21	56	35	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（後転）	仰向け頭	KKK	20		19	2	35	55		起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（前転）	仰向け頭	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
ライジングバックキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（前転）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ライジングバックキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ライジングバックキック（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ライジングバックキック（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（前/後/横転）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ライジングバックキック（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ライジングバックキック（その場）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃

サラ　技データ

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
コンボサマーソルトキック	敵ヒット	PP⬂or⇦PK					70			中段K系
コンボライジングキック		PPP⇧K	30		15	3	53	70		中段K系
コンボライジングキック		PP⇧PK	30		15	3	53	70		中段K系
パンチサイドキック		P⇩K	19	中段K返	12	2	27	40		中段K系
スナップサイドチョップ	酔い覚まし2	⬁P	12	上段P返	12	2	19	32		上段P系
ライジングエルボー○		⇨P	12	ひじ返し	11	1	23	34		中段P系
ニーキック　D		⇨K	30	膝返し	15	2	30	46		中段K系
ミドルキック　○		⬁K	10	中段K返	12	2	30	43		中段K系
サイドミドルキックD		⬁K+E	19	中段K返	12	2	40	53		中段K系
ライジングニー		⬇ ⬀K	35		14	2	45	60		中段K系
ライジングニーダブル　D		⬇⇨KK	22		20	2	30	51		中段K系
ライジングニーコンボ　D	着地直後	⬇⇨KK	28	膝返し	8	2	29	38		中段K系
ステップラウンドキック　D		⇨K+G	25	中段K返	28	2	24	53	29	中段K系
ステップラウンドキック	敵ガード	⇨K+G					32			中段K系
ロースピンキック D		⬁K+G	20	下段K返	24	2	35	60	24	下段K系
ロースピンキック	敵ガード	⬁K+G					41			下段K系
イリュージョンキック		⬁KK	14	上段K返	9	2	28	38		上段K系
ダブルジョイントバッド　D		⇨PK	25	膝返し	14	2	31	46		中段K系
ミラージュキック D		⬁KKK	20	上段K返	17	1	35	52		上段K系
イリュージョンジャックナイフ　D		⬁KK⇨K	21	上段K返	28	3	31	61		中段K系
イリュージョンローキック		⬁KK⇦K	21	下段K返	22	2	30	53		下段K系
ダブルステップニー		⇨K⬁K	45		49	3	37	88		中段K系
エルボーヒールソード　D		⇨P⇦K	25	上段K返	18	3	34	54	19	中段K系
エルボーヒールソード	ガード	⇨P⇦K					34			中段K系
エルボーサイドチョップ	酔い覚まし1	⇨P⬁P	12	上段P返	15	2	20	36		上段P系
ダッシュニー　D		⇨⇨K	30	膝返し	13	2	35	49		中段K系
スクァトストレート	立ちから	⬁P	11	下段P返	16	1	14	30		下段P系

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
ストレートリード		P	10	上段P返	8	2	12	21		上段P系
ストレートリード	踏み込み	➡P	10	上段P返	8	2	12	21		上段P系
ストレートリード	敵近く	➡P	10	上段P返	8	2	12	21		上段P系
スゥエースマッシュ		P+E	14	上段P返	21	2	20	42		上段P系
スクァトストレート	立ち	⇩P	11	下段P返	16	1	14	30		下段P系
スクァトストレート	しゃがみ	⬇P	9	下段P返	10	1	14	24		下段P系
バーティカルフックキック　D		K	25	上段K返	12	2	25	38		上段K系
バーティカルフックキック　D		➡K	25	上段K返	12	2	25	38		上段K系
バーティカルフックキック　D	避け	K+E	25	上段K返	12	2	25	38		上段K系
ローキック		⬇K	15	下段K返	14	1	26	40		下段K系
スゥエーローキック		⬇K+E	10	下段K返	13	1	21	34		下段K系
ダブルローキック		⬇KK	19	下段K返	19	2	28	48		下段K系
スピンキ ク　D		K+G	20-30	上回K返	22	2	27	50	24	中段K系
スピンキック	敵ガード	K+G					25			中段K系
ハイキックストレート		KP	8	上段P返	20	3	13	35		上段P系
パンチハイキック		PK	20	上段K返	12	2	25	38		上段K系
ダブルストライクキック　D		KK	10	上段K返	17	3	30	49		上段K系
ジャブ、ストレート		PP	10	上段P返	9	1	15	24		上段P系
フラッシュピスドンパンチ（A）		PPP	10	上段P返	10	2	18	29		上段P系
フラッシュピストンパンチ（B）		PP⇦P	10	上段P返	9	1	18	27		上段P系
フラッシュピストンパンチ（C）		PP⇧P	10	上段P返	8	1	17	25		上段P系
ダブルパンチスナップキック		PPK	30	上段K返	14	2	29	44		上段K系
コンボライジング		PPPK	35		14	2	45	60		中段K系
コンボサマーソルトキック　○D		PPP⬂or⇦K	35	サマー返	10	4	46	59	15	中段K系
コンボサマーソルトキック	敵ガード	PPP⬂or⇦K					47			中段K系
コンボサマーソルトキック	敵ヒット	PPP⬂or⇦K					70			中段K系
コンボサマーソルトキック　○D		PP⬂or⇦PK	35	サマー返	10	4	46	59	15	中段K系
コンボサマーソルトキック	敵ガード	PP⬂or⇦PK					47			中段K系

Virtua Fighter 3 技データ

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
ターンロースピンキック	敵背後(下)	⬇K	36	下段K返	17	4	27	47		後ろ攻撃
スピンターンキック	敵背後(上)	⬇⇦K	20	上段K返	12	1	27	39	13	振り返り攻撃
スピンターンキック	敵背後(上)、敵ガード	⬇⇦K					30			振り返り攻撃
バックナックルターン	敵背後(上)	⇦⇦P	14	上段P返	10	1	16	26		振り返り攻撃
バックスピンキックターン	敵背後(上)	⇦⇦K	25	上段K返	19	2	26	46		振り返り攻撃
ランニングニー D	(中)	K+G	20-70		19	3	39	60		走り攻撃
ムーンサルト		⬃P			10	44	6	59		移動系
ムーンサルト	敵背後	⬃P			10	40	10	59		移動系
ヒールキックムーンサルト		⇧or⬃KP			1	1	54	55		移動系
エスケープロール		⇩⬁			1	49	1	50		移動系
ライジングバックキック（その場）	うつ伏せ足	KKK	20		29	2	27	57	30	起きあがり攻撃
ライジングバックキック（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
ライジングバックキック（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（その場）	うつ伏せ頭	KKK	20		28	4	34	65	29	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（その場）	仰向け足	KKK	20		34	6	17	56	36	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（前/後/横転）	仰向け足	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（前/横転）	仰向け頭	KKK	20		17	2	29	47	18	起きあがり攻撃
スプリングキック（その場）	仰向け頭	KKK	20		34	3	30	66		起きあがり攻撃
スプリングキック	仰向け頭	KKK	20		19	2	35	55		起きあがり攻撃
ライジングバックキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（前転）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ライジングバックキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ライジングバックキック（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ライジングバックキック（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（前/後/横転）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（横転）	仰向け頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（その場）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ライジングバックキック（その場）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ヴァーティカルスピンキック（その場）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
スライドロースピンキック（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		27	7	27	60	29	起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/後/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	うつ伏せ足（ディレイ）	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		33	6	22	60	35	起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	仰向け足	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
スプリングキック（その場）	仰向け頭	⬇KKK	20		34	3	30	66		起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/後/横転）	仰向け頭	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
スライドロースピンキック（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/後/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	うつ伏せ足（ディレイ）	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
ジャックナイフキック		⇩K	24	上段K返	13	3	28	43		中段K系
ドラゴンスマッシュキャノン D		⬀K	35	上段K返	15	3	36	53		中段K系
トーキック		⇩P+K	13	上段K返	18	2	27	46		中段K系
トーキックジャックナイフ D		⇩P+KK	26	上段K返	17	3	29	48		中段K系
サイドフックキック		⬀K+G	22	上段K返	17	2	30	48		中段K系
レッグスライサー		⇩K+G	25	下段K返	18	1	33	51		下段K系
ジャックナイフサイドキック D		⇩KK	23	中段K返	18	2	29	48		中段K系
ダブルキック	1発目	⇦K	10	上段K返	13	2	1	15		上段K系
ダブルキック D	2発目	⇦K	20	上段K返	8	2	26	35		上段K系
サマーソルトキック ○D		⬁K	50	サマー返	12	4	43	58	17	中段K系
サマーソルトキック	敵ヒット	⬁K					70			中段K系
サマーソルトキック	敵ガード	⬁K					47			中段K系
スピンエッジキック		⇦K+G	30	上段K返	16	5	32	52	17	中段K系
スピンエッジキック	敵ガード	⇦K+G					34			中段K系
スピンヒールソード D		⬁K+G	30	上段K返	20	3	22	44	22	中段K系
スピンヒールソード	敵ガード	⬁K+G					35			中段K系
フルスピンヒールキック D		⇧or⬃K	25		23	2	23	47	26	中段K系
フルスピンヒールキック	敵ガード	⇧or⬃K					36			中段K系
ラウンドキック D		⇧K+G	25	中段K返	20	3	20	42	22	中段K系
ラウンドキック	敵ガード	⇧K+G					32			中段K系
トルネードキック D		⬃K+G	20-50	上回K返	28	4	29	60	30	上段K系
トルネードキック	敵ガード	⬃K+G					41			上段K系
ジャンピングフックナックル	上昇中	⇨P	30		21	6	43	69		ジャンプP系
ハイジャンプミドルキック D	上昇中	K	30		5	4	56	64		ジャンプK系
ハイジャンプキック	空中	K	30		10	2	28	39		ジャンプK系
ハイジャンプヒールキック	着地ぎわ	K	30		11	5	11	26		ジャンプK系
ドラゴンキック	空中	⇨K	40		12	4	44	59		ジャンプK系
ジャンプオーバーキック	空中	⇦K	40		12	4	44	59		ジャンプK系
エルボー	上昇中	P	30	上段P返	34	3	28	64		小ジャンプP
ステップストレート	空中	P	30		3	28	34	64		小ジャンプP
ステップフックキック	空中	K	20		10	2	13	24		小ジャンプK
ステップヒールキック	着地ぎわ	K	20		10	2	19	30		小ジャンプK
バックドロップ	敵後ろ向きしゃがみ	P+K+G	60		20	79	0	98		投げ
バックドロップ	敵後ろ向き立ち、対鷹嵐	P+G	70		20	87	2	108		投げ
フロントスープレックス		P+G	50		20	93	1	113		投げ/0
バックドロップ	敵後ろ向き立	P+G	60		20	79	1	99		投げ
シェルブレイクエルボー		P+G	40		10	102	1	112		投げ
ネックブリーカードロップ		⇨⇨P+G	40		20	70	1	90		投げ/0
ライトニングニースマッシュ		⇦P+G	8+5+10+20		16	184	1	200		投げ/0
レッグホールドスロー		⇦⇨P+G	60		10	98	1	108		投げ/0
ローリングフェイスクラッシュ		⬃P+G			1	0	61	61		キャッチ投げ
ローリングフェイスクラッシュ	敵立ち	⬃P+G	70		15	105	1	120		キャッチ投げ
ライトニングニースマッシュ	壁が前	⇦P+G	10+20+10		16	222	1	238		壁技
サッカーボールキック D	敵ダウン	⬂K	15		18	3	49	69		ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ D	敵ダウン	⇧P	30		33	5	45	82	40	ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ D	敵ダウン、背後	⇧P	30		42	7	40	88	47	ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ	敵ダウン、敵ヒット	⇧P					68			ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ	敵ダウン、背後、敵ヒット	⇧P					65			ダウン攻撃
ハイジャンピングニースタンプ D	敵ダウン	⇩⬆P	40		36	2	45	82	40	ダウン攻撃
ハイジャンピングニースタンプ D	敵ダウン、背後	⇩⬆P	40		42	7	40	88	47	ダウン攻撃
ハイジャンピングニースタンプ	敵ダウン、敵ヒット	⇩⬆P					68			ダウン攻撃
ハイジャンピングニースタンプ	敵ダウン、背後、敵ヒット	⇩⬆P					65			ダウン攻撃
ダブルスピンキック	敵背後(上)	⬇⇦KK	20	上段K返	18	2	21	40	20	後ろ攻撃
ダブルスピンキック	敵背後(上)、敵ガード	⬇⇦KK					30			後ろ攻撃
ターンナックル	敵背後(上)、Pから繋がる	P	10	上段P返	10	1	22	32		後ろ攻撃
ターンキック	敵背後(上)	K	36	上段K返	10	2	33	44		後ろ攻撃
ドラゴンキック	敵背後(上)	⇨K	36	上段K返	27	3	34	63	28	後ろ攻撃
ターンライジングキック D	敵背後(上)	⬂K	25	上段K返	19	2	36	56		後ろ攻撃
ターンローストレート	敵背後(下)	⇩P	14	下段P返	13	1	25	38		後ろ攻撃
ターンロースピンキック D	敵背後(下)	⇩K	20	下段K返	17	4	25	45	19	後ろ攻撃
ターンロースピンキック	敵背後(下)、敵ガード	⇩K					42			後ろ攻撃

表中のDはダウンを奪えることを、○はよろけさせることを、△はガード外し技をそれぞれ意味します。

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
ロースピンキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	仰向け足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロースピンキック（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロースピンキック（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃

影丸　技データ

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
浮身乱弾撃	敵ヒット、対鷹嵐	⬃P+G	10+20 +10+10		24	146	1	170		キャッチ投げ
浮身乱弾撃	失敗	⇦P+G			1	0	71	71		キャッチ投げ
闇霞	敵背後	⇧P+G			1	0	65	65		キャッチ投げ
闇霞	敵背後、敵ヒット	⇧P+G	50		19	91	1	110		キャッチ投げ
小手返し		⇦P+K	30		1	75	1	76		上段返し系
踵落とし　D	敵ダウン	⬀K	13		28	2	43	72		ダウン攻撃
踵落とし　D	敵ダウン	⇧K	13		28	2	43	72		ダウン攻撃
飛翔撃	敵ヒ　ト	[illegible]					74			ダウン攻撃
飛翔撃　D	敵ダウン遠	⬆P	30		48	4	69	120	52	ダウン攻撃
飛鳥	敵ヒット	⬆P					80			ダウン攻撃
飛鳥　D	敵ダウン中	⬆P	40		49	2	26	76	52	ダウン攻撃
飛延弾	敵ヒット	⬆P					58			ダウン攻撃
飛延弾　D	敵ダウン近	⬆P	30		41	9	60	109	51	ダウン攻撃
裏葉	敵背後(上)、Pから繋がる	P	12	上段P返	10	2	19	30		後ろ攻撃
逆蹴り　D	敵背後(上)	K	25	上段K返	14	3	26	42		後ろ攻撃
裏手刀	敵背後(下)	⬃P	15	下段P返	14	1	24	38		後ろ攻撃
陰旋風蹴り　D	敵背後（中）	⬁K	40		26	5	26	56		後ろ攻撃
背龍爪　D	敵背後(中)	⇧K	30		31	5	31	66	37	後ろ攻撃
背龍爪	敵背後(中)、敵ガード	⇧K					42			後ろ攻撃
裏旋風蹴り　D	敵背後（中）	⇧K	25		32	4	37	72	33	後ろ攻撃
裏旋風蹴り	敵ガード	⇧K					54			後ろ攻撃
半月蹴り　D	敵背後	⬇K	30	下段K返	16	2	37	54		後ろ攻撃
落刃返り	(上)	⇦⇨P	14	上段P返	13	2	16	30		振り返り攻撃
裏旋蹴り　D	(上)	⇦⇨K	24	上段K返	15	2	24	40		振り返り攻撃
龍尾閃　D	(下)	⇦⇨K+G	12	下段K返	21	2	24	46		振り返り攻撃
地滑り	(下)	➡K	30		18	6	36	59		走り攻撃
前転		⇦⬃⇩⬂⇨			1	27	19	46		移動系
後転		⇨⬂⇩⬃⇦			1	27	22	49		移動系
後転	前転後	⇨⬂⇩⬃⇦P			1	30	1	31		移動系
側転		⇦E			1	45	1	46		移動系
裏浮身		⇩⬁			1	43	1	44		移動系
風車蹴り（その場）	うつ伏せ足	KKK	20		29	8	44	80		起きあがり攻撃
葉断脚（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
竜巻蹴り（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
回転踵落とし(その場)	うつ伏せ頭	KKK	20		30	4	27	60		起きあがり攻撃
竜巻蹴り（横転）	うつ伏せ頭	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
竜巻蹴り（後転）	うつ伏せ頭	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
竜巻蹴り（前転）	うつ伏せ頭	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
竜巻蹴り（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
竜巻蹴り（その場）	仰向け足	KKK	20		34	6	17	56	36	起きあがり攻撃
竜巻蹴り（前/後/横転）	仰向け足	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
竜巻蹴り（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
葉断脚（その場）	仰向け頭	KKK	20		34	4	21	58	35	起きあがり攻撃
葉断脚（前/横転）	仰向け頭	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
背占蹴り（後転）	仰向け頭	KKK	20		19	2	35	55		起きあがり攻撃
葉断脚（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
葉断脚（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
葉断脚（前/横転）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
葉断脚（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
竜巻蹴り（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
竜巻蹴り（前/後/横転）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
竜巻蹴り（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
竜巻蹴り（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
竜巻蹴り（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
竜巻蹴り（その場）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
裏竜巻揺り蹴り（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		29	5	25	58	26	起きあがり攻撃
裏竜巻揺り蹴り（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
竜巻揺り蹴り（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		30	3	31	63		起きあがり攻撃
竜巻揺り蹴り（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
竜巻揺り蹴り（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
竜巻揺り蹴り(その場)	仰向け足	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
竜巻揺り蹴り（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
竜巻揺り蹴り(その場)	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
地揺り掃脚（後転）	仰向け頭	⬇KKK	20		20	3	33	55		起きあがり攻撃
裏竜巻揺り蹴り（その場/横/前転）	仰向け頭	⬇KKK	20		17	7	17	40		起きあがり攻撃
裏竜巻揺り蹴り（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
竜巻揺り蹴り（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
弾拳		P	10	上段P返	8	2	12	21		上段P系
弾拳		⬅P	10	上段P返	8	2	12	21		上段P系
弾拳	踏み込み、Pから繋がるものに繋がる	➡P	10	上段P返	8	2	12	21		上段P系
側弾	避け	P+E	14	上段P返	12	2	17	30		上段P系
風閃刃	酔い覚まし1	P+K	16	上段P返	23	3	20	45		中段P系
烈掌		PP	10	上段P返	8	2	17	26		上段P系
散弾撃		PPP	12	上段P返	9	2	18	28		上段P系
散弾裏蹴り　◯D		PPPK	30	中段K返	16	2	35	52		中段K系
散弾風神脚　D		PPP⇦or⬁K	20	サマー返	10	3	39	51		中段K系
烈掌脚		PPK	30	返上段K	14	2	29	44		上段K系
烈掌螺旋撃		PP⇦P	17	上段P返	13	2	21	35		上段P系
散弾螺旋裏蹴り　◯D		PP⇦PK	30	中段K返	16	2	35	52		中段K系
葉重ね		PK	20	上段K返	12	2	25	38		上段K系
突き返し蹴り　D		K	25	上段K返	14	2	23	38		上段K系
突き返し蹴り　D	避け	K+E	25	上段K返	14	2	23	38		上段K系
肘打ち　◯		⇨P	19	ひじ返し	11	2	22	34		中段P系
落閃刃	酔い覚まし2	⇨P+K	16	上段P返	16	3	27	45		中段P系
落閃刃返し　D		⇨P+KP+K	14	上段P返	13	2	25	39		上段P系
浮身膝蹴り　D		⬇⇨K	38		14	2	39	54		中段K系
雷龍飛翔脚　D		⇨⇨P+K+G	40		20	20	77	116		下段K系
流影脚　D		⇨⇨K	20-30	下回K返	27	4	36	66		下段K系
葉呀龍　D		⇩⇨K+G	40		25	8	43	75		中段K系
後転地揺り脚　D		⇨⬂⇩⬃⇦K	20-35	下回K返	27	5	31	62		下段K系
影刃　D	（前、後転後含）	⇨⇩⬂P	40	上段P返	15	5	41	60		中段P系
岩暫破　◯D		⬇⬂P	20	上段P返	14	1	32	46		中段P系
葉隠閃刃　D		⬃P+K	24	上段P返	16	3	30	48		中段P系
中蹴り　◯		⬂K	22	中段K返	14	2	25	40		中段K系
突き返し蹴り　D	踏み込み	➡K	25	上段K返	12	2	25	38		上段K系
横蹴り　D		⬂K+E	22	中段K返	14	2	26	41		中段K系
裏水車　D		⬂K+G	40		23	4	42	68	27	中段K系
裏水車	敵ガード	⬂K+G					42			中段K系
地揺り弾	立ちから	⇩P	11	下段P返	16	1	14	30		下段P系
地揺り弾		⬇P	9	下段P返	10	1	14	24		下段P系
旋風刃		⇩P+K	20	上段P返	16	2	25	42		中段P系
揺り蹴り		⇩K	14	下段K返	16	1	24	40		下段P系
旋蹴り　D		⇩K+G	35	上段K返	14	2	31	46		中段K系
側弾	Pから繋がるものに繋がる	⬀P	14	上段P返	12	2	17	30		上段P系
側弾重ね		⬀PK	20	上段K返	12	2	25	38		上段K系
地走り　D		⬀K	19	下段K返	19	6	48	72		下段K系
螺旋		⇩P	17	上段P返	13	2	21	35		上段P系
螺旋裏蹴り　◯		⇦PK	25	中段K返	16	2	27	44		中段K系
幻葉		⇦K+G	30	上回K返	22	3	22	46		上段K系
針鼠弾　D	前転、後転後	⇦⬃⇩⬂⇨P	15		1	9	35	44		下段P系
回転地揺り脚　D		[illegible]K	20 35	下回K返	25	5	41	70	25	下段K系
回転地揺り脚	敵ガード	⇦⬃⇩⬂⇨K					37			下段K系
旋風蹴り　D		⬁K	40	サマー返	20	2	35	56		中段K系
水車蹴り　D		⬂K+G	50	サマー返	12	4	59	74	17	中段K系
円月蹴り　D		⬃K+G	35	上段K返	30	4	23	56		中段K系
円月蹴り　D	敵遠く	⬃K+G	35	上段K返	30	4	23	56	33	中段K系
円月蹴り	敵ガード、遠いとき	⬃K+G					40			中段K系
落葉　◯		⇨P	30		14	2	44	59		ジャンプP系
飛翔蹴り　D	上昇中	K	30		5	4	61	69		ジャンプK系
丸太蹴り	空中	K	30		10	2	28	39		ジャンプK系
飛び踵蹴り	着地ぎわ	K	30		11	5	11	26		ジャンプK系
落葉旋風弾	上昇中、敵遠く、針鼠弾に繋がる	⇨K	30		30	38	46	113		ジャンプK系
円月蹴り　D	空中	⇨K	40		21	4	39	63	24	ジャンプK系
円月蹴り	空中、敵ガード	⇨K					40			ジャンプK系
回転延髄蹴り		⇦K	40		12	4	44	59		ジャンプK系
手刀	上昇中	P	30	上段P返	33	4	23	59		小ジャンプP
飛び正拳	空中	P	24	下段P返	14	3	34	50		小ジャンプP
飛び前蹴り　D	上昇中	K	20		10	2	34	45		小ジャンプK
突き踵蹴り	空中	K	20		10	2	13	24		小ジャンプK
地旋　D	着地ぎわ	K	20	下段K返	19	4	40	62		小ジャンプK
葉裏霞	敵後ろ向きしゃがみ	P+K+G	50		20	119	1	139		投げ
太刀		P+G	50		20	50	10	79		投げ/0
太刀	対鷹嵐	P+G	60		20	70	1	90		投げ -4
葉裏霞	敵後ろ向き立	P+G	50		20	127	1	147		投げ
葉裏霞	敵後ろ向き立、対鷹嵐	P+G	60		20	125	1	145		投げ
霧霞		P+G	40		15	80	1	95		投げ
順逆自在		⇨P+G	0		20	57	1	77		投げ/0
順逆自在	敵後ろ向き立	⇨P+G	0		1	76	1	77		投げ
順逆自在	敵左・右	⇨P+G	0		1	76	1	77		投げ
順逆自在	対鷹嵐	⇨P+G	0		20	57	1	77		投げ
刀霞		⬂P+G	50		20	60	1	80		投げ 0
刀霞	対鷹嵐	⬂P+G	45		20	75	1	95		投げ/0
弧延落		⇨P+G	40		20	8	60	87		投げ 0
弧延落	対鷹嵐	⇨P+G	55		20	8	60	87		投げ 0
影霞		⇦⇨P+G	50		20	79	1	99		投げ 0
浮霞		⇦⇩P+G	60		10	114	1	12		投げ/0
浮霞	対鷹嵐	⇦⇩P+G	65		10	114	1	124		投げ 0
イズナ落とし	弧延落後	⇧P+G	60		107	71	1	178		投げコンボ
イズナ落とし	弧延落後、対鷹嵐	⇧P+G	70		45	80	1	125		投げコンボ
浮身乱弾撃	敵ヒット	⬃P+G	20+10 +10+10		24	146	1	170		キャッチ投げ

技	条件	コマンド	ﾀﾞﾒｰｼﾞ	返し技	発生	持続	硬化	合計	ｼﾌﾄ	攻撃種類
竜巻擂り蹴り（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
竜巻擂り蹴り（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
裏竜巻擂り蹴り（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
竜巻擂り蹴り(その場)	仰向け足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
竜巻擂り蹴り(その場)	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
裏竜巻擂り蹴り（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
裏竜巻擂り蹴り（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
裏竜巻擂り蹴り（その場）	うつ伏せ足（ディレイ）	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃

パイ　技データ

技	条件	コマンド	ﾀﾞﾒｰｼﾞ	返し技	発生	持続	硬化	合計	ｼﾌﾄ	攻撃種類
天地頭落		⇨⇦P+G	55		20	73	1	93		投げ/0
飛燕翻跨		⇖P+G	0		10	50	1	60		投げ/0
飛燕翻跨	対鷹嵐	⇖P+G	0		1	59	1	60		投げ/0
旋風燕陣		⇙⇘P+G	60		20	99	1	119		投げ.0
擊燕掛塔		⇦⇩P+G	30		20	49	1	69		投げ/0
燕風輪翔		⇨P+K+G	0		20	22	1	42		下段投げ/0
雷震入林	壁が背後	⇨P+G	60		14	136	1	150		壁技
雷震入林	壁が背後、対鷹嵐	⇨P+G	60		14	143	1	157		壁技
天地頭落	壁が前	⇨⇦ P+G	70		38	87	1	125		壁技
燕旋擺柳	上P	⇦P+K	25		1	67	4	71		上段返し系
螺旋按掌		⇦P+K	25		20	45	1	65		上段返し系
翻身螺旋蹴	パイvsパイ限定	P+G(敵⇦P+K)	20		1	123	1	124		上段返し系
雲手	上P	⇦P+K	0		1	10	12	22		上段返し系
飛燕擺柳		1P+K	30		7	65	1	72		中段返し系
架脚旋転	左右中K	1P+K	25		1	54	1	55		中段返し系
膝転倒海		1P+K	25		12	44	1	56		中段返し系
雷陰掌打　D	敵ダウン	⇩P	10		18	2	41	60		ダウン攻撃
燕蹴高雷撃　D	敵ダウン	⇩⬆P	40		33	6	47	85	40	ダウン攻撃
燕蹴高雷撃　D	敵ダウン背後	⇩⬆P	40		37	10	32	78	47	ダウン攻撃
燕蹴高雷撃	敵ダウン、敵ヒット（背後も同）	⇩⬆P					70			ダウン攻撃
燕蹴雷撃　D	敵ダウン	⇧P	30		30	9	40	78	40	ダウン攻撃
燕蹴雷撃　D	敵ダウン背後	⇧P	30		37	10	32	78	47	ダウン攻撃
燕蹴雷撃	敵ダウン、敵ヒット（背後も同）	⇧P					70			ダウン攻撃
前蹴後転脚　D		春燕掛塔後K+G	30		32	4	25	60	34	後ろ攻撃
前蹴後転脚	敵ガード	春燕掛塔後K+G					54			後ろ攻撃
背崩捶	敵背後(上)、Pから繋がるものに繋がる	P	12	上段P返	11	1	21	32		後ろ攻撃
背冲腿　D	敵背後(上)	K	25	上段K返	14	3	26	42		後ろ攻撃
背下崩捶	敵背後(下)、PPから繋がるものに繋がる	⇩P	12	下段P返	20	2	19	40		後ろ攻撃
座架旋腿　D	敵背後(下)	⇩K	22	下段K返	16	4	24	43	19	後ろ攻撃
座架旋腿	敵背後(下)、敵ガード	⇩K					42			後ろ攻撃
前蹴後転脚　D	敵背後（中）	⇘K	40		26	5	26	56		後ろ攻撃
翻身跳端脚　D	(上)	K	20-70		33	7	24	63		走り攻撃
背転		⇩⇖			1	49	1	50		移動系
後旋腿（その場）	うつ伏せ足	KKK	20		27	7	27	60	29	起きあがり攻撃
後旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
背旋腿（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
後蹴腿（その場）	うつ伏せ頭	KKK	20		35	2	24	60	36	起きあがり攻撃
後旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
後旋腿（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
前旋腿（その場）	仰向け足	KKK	20		34	6	17	56	36	起きあがり攻撃
前旋腿（前/後/横転）	仰向け足	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
前旋腿（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
後旋腿（その場）	仰向け頭	KKK	20		34	2	21	56	35	起きあがり攻撃
後旋腿（横転）	仰向け頭	KKK	20		17	3	28	47	19	起きあがり攻撃
後旋腿（前転）	仰向け頭	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
双踵脚（後転）	仰向け頭	KKK	20		19	2	35	55		起きあがり攻撃
後蹴腿（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
後蹴腿（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
後旋腿（前転）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
後旋腿（横転）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
後旋腿（その場）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
後旋腿（その場）	うつ伏せ足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
後旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
背旋腿（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
前旋腿（前/後/横転）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
前旋腿（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
後旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
後旋腿（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
前旋腿（その場）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
後蹴腿（その場）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
後掃脚（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		29	4	25	57	30	起きあがり攻撃
後掃旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
後掃旋腿（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
前掃旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
地掃旋腿（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		30	3	31	63		起きあがり攻撃
前掃旋腿（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
前掃旋腿（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
前掃旋腿（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
冲拳		P	10	上段P返	8	2	13	22		上段P系
冲拳	踏み込み	➡P	10	上段P返	8	2	13	22		上段P系
冲拳		⬅P	10	上段P返	8	2	13	22		上段P系
冲拳	避け	P+E	10	上段P返	8	2	13	22		上段P系
掃冲拳	立ち	⇩P	11	下段P返	16	1	14	30		下段P系
掃冲拳		⬇P	9	下段P返	10	1	14	24		下段P系
上歩冲掌		⇦⇨P	20	上段P返	18	1	26	44		中段P系
裏圏捶　D	酔い覚まし2	⇗P	12	上段P返	22	1	26	48		上段P系
前蹴後転脚　D	後ろ投げ成功後	K+G	30		32	4	25	60	34	中段K系
前蹴後転脚	後ろ投げ成功後、敵ガード	K+G					54			中段K系
連掌		PP	10	上段P返	7	2	14	22		上段P系
雷撃掌		PPP	12	上段P返	10	2	19	30		上段P系
連環転身脚　D		PPPK	45	上回K返	17	5	35	56	17	上段K系
連環転身脚	敵ガード	PPPK					44			上段K系
連環転身掃脚　D		PPP⇩K	35	下回K返	17	4	38	58	17	下段K系
連環転身掃脚	敵ガード	PPP⇩K					46			下段K系
連環背転脚　D		PPP⇦K	20	サマー返	10	3	38	50		中段K系
連環高端脚		PPP➡K	30	上段K返	16	2	34	51		上段K系
双拳旋風腿		PPK	30	上段K返	14	2	27	42		上段K系
連拳旋風牙　D	技ヒット中	PPK+G	20 40	上回K返	17	5	25	46	18	上段K系
連拳旋風牙　D	技ヒット中、敵ガード	PPK+G	20-40	上回K返	1	1	33	34		上段K系
連拳燕旋蹴　D	技ヒット中	PP⬇K+G	35	下回K返	19	4	24	46	18	下段K系
連拳燕旋蹴	技ヒット中、敵ガード	PP⬇K+G					34			下段K系
連拳腿		PK	29	上段K返	14	2	31	46		上段K系
蒼下捶		⇖P	12	下段P返	19	2	26	46		下段P系
蒼下連捶	PPから繋がるものに繋がる	⇖PP	8	上段P返	11	2	18	30		上段P系
蒼下連捶脚		⇖PPK	30	上段K返	14	2	27	42		上段K系
蒼下連捶掌　D		⇖PP⇨P	25	上段P返	16	5	24	44		中段P系
燕青虎双破　△		⬇⇨P	20		12	2	27	40		中段P系
穿冲拳		⇨P	14	上段P返	12	1	21	33		中段P系
燕子双掌　△		⇨⇨P	20		14	3	30	46		中段P系
飛燕弾腿　D		⇨⇨PK	20	上段K返	12	2	45	58		上段K系
高蹴腿　D		K	20	上段K返	12	3	28	42		上段K系
腿登裏旋脚　D	しゃがみから立ち間、敵近く	K	40	上段K返	14	2	31	46		中段K系
腿登裏旋脚　D	しゃがみから立ち間	K	35	上段K返	14	2	33	48		中段K系
高蹴腿　D	避け	K+E	25	上段K返	14	2	23	38		上段K系
旋風牙　D		K+G	25-45	上回K返	22	6	25	52	22	上段K系
旋風牙	敵ガード	K+G					37			上段K系
虎燕煽脚　D		KK	20	上段K返	15	3	28	45	18	中段K系
虎燕煽脚	敵ガード	KK					42			中段K系
燕舞連脚	1発目	⇨K+G	15		20	3	1	23	21	中段K系
燕舞連脚	2発目	⇨K+G	18		5	4	19	27		中段K系
燕舞連脚	敵ガード	⇨K+G					37			中段K系
高端脚		⇨⇨K	30	上段K返	16	2	34	51		上段K系
旋中腿　○		⇖K	21	中段K返	14	2	24	39		中段K系
旋中穿腿　D		⇧K+E	21	中段K返	14	2	25	40		中段K系
旋栽腿		⇩K	10	下段K返	12	1	24	36		下段K系
連下旋腿　D		⇩KK	19	上段K返	16	2	30	47		上段K系
連旋掃脚　D	レバー下	⬇KK	12	上回K返	25	4	32	60	25	下段K系
連旋掃脚	レバー下、敵ガード	⬇KK					47			下段K系
燕旋蹴　D		⬇K+G	20-35	下回K返	24	5	32	60	20	下段K系
燕旋蹴	敵ガード	⬇K+G					45			下段K系
翻身掃脚　D		⇗K+G	25	下回K返	19	5	37	60	19	下段K系
翻身掃脚	敵ガード	⇗K+G					46			下段K系
燕陣旋風脚　D		⇦K+G	45	上回K返	16	4	31	50	18	上段K系
燕陣旋風脚	敵ガード	⇦K+G					40			上段K系
背転脚　D		⇦⇦K	40	サマー返	20	2	35	56		中段K系
連旋背転脚　D		⇦⇦K⇦K	30		32	4	37	72	34	中段K系
連旋背転脚	敵ガード	⇦⇦K⇦K					54			中段K系
飛燕単脚		⇗K	19		12	3	22	36	15	中段K系
飛燕単脚	敵ガード	⇗K					34			中段K系
燕蹴背転脚　D		⇗K+G	30		32	4	37	72	34	中段K系
燕蹴背転脚	敵ガード	⇗K+G					54			中段K系
燕蹴背転連脚　D		⇗K+G⇦K	40	サマー返	20	2	35	56		中段K系
飛燕烈脚　D	1発目	⇗KK	16		4	3	1	7		中段K系
飛燕烈脚　D	2発目	⇗KK	10		2	2	41	44		中段K系
落擊双拳	空中	⇨P	30		21	6	43	69		ジャンプP系
飛燕登脚　D	上昇中	K	30		5	4	56	64		ジャンプP系
飛燕廻脚　D	空中	K	30		11	2	25	37		ジャンプK系
燕翔斧刃脚	着地ぎわ	K	30		10	6	11	26		ジャンプK系
飛燕鷹蹴	空中	⇨K	40		22	12	40	73		ジャンプK系
燕背翔	空中	⇦K	40		12	4	44	59		ジャンプK系
騰空双掌	上昇中	P	30		34	4	19	56		小ジャンプP
騰弾圏捶	空中	P	30		26	2	23	50		小ジャンプP
飛刺腿	上昇中	K	18		20	1	17	37		小ジャンプK
側蹴腿	空中	K	20		10	2	13	24		小ジャンプK
側蹴腿	着地ぎわ	K	20		10	2	19	30		小ジャンプK
空烈天鳳		⬇⇧P+G	60		10	64	1	74		投げ/0
春燕掛塔	敵後ろ向き立	P+G	10		10	93	13	115		投げ
転身摸倒		P+G	50		20	99	1	119		投げ/0
背身挑掌		P+G	40		19	39	1	58		投げ
雷震入林		⇨P+G	50		14	140	1	154		投げ/0
雷震入林	対鷹嵐	⇧P+G	50		14	147	1	161		投げ/0
倒身陰掌		⇨⇧P+G	10+40		20	97	1	117		投げ/0

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
後掃脚（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
後掃旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
後掃旋腿（その場）	うつ伏せ足ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
前掃旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
前掃旋腿（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
後掃旋腿（前/後/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
後掃旋腿（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
前掃旋腿（その場）	仰向け足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
前掃旋腿（その場）	仰向け足	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
後掃旋腿（その場）	仰向け頭	⬇KKK	20		34	4	21	58	35	起きあがり攻撃
後掃旋腿（前/後/横転）	仰向け頭	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
後掃旋腿（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
前掃旋腿（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
前掃旋腿（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
後掃旋腿（前/後/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
後掃旋腿（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃

ウルフ　技データ

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
リストロックスロー		⇨⇘⇩⇙⇦P+G	80		145	60	1	205		投げ/0
ボディスラム		⇘P+G	50		20	159	1	179		投げ/0
ボディスラム	対鷹嵐	⇘P+G	65		20	159	1	179		投げ/0
スタイナーズスクリュードライバー		⇘⇘P+G	80		20	194	1	214		投げ/0
スタイナーズスクリュードライバー	対鷹嵐	⇘⇘P+G	95		20	204	1	224		投げ/0
ドラゴンスープレックス	敵後ろ向き立	⇦P+G	85		20	150	1	170		投げ
サイクロンホイップ		⇦⇨or⇦⇨P+G	60		10	81	1	91		投げ
ジャイアントスイング		⇦⇙⇩⇘⇨P+G	100		20	220	1	240		投げ/0
ジャイアントスイング	対鷹嵐	[illegible]P+G	100		20	235	1	255		投げ/-3
ジャーマンスープレックス	回り込み	P+G	70		1	142	1	143		投げコンボ/0
サンダーファイヤーパワーボム	組んでる間	P+G	40+20		20	220	1	240		投げコンボ/0
チェンジ	組んでる間	⇨P+G	0		40	1	100	140		投げコンボ/0
プッシュ	回り込み	⇨P+G	0		1	49	1	50		投げコンボ/0
プッシュ	組んでる間	⇘P+G	0		10	72	1	82		投げコンボ/0
カーフブランディング	回り込み	⇘P+G	70		1	117	1	118		投げコンボ/0
フロントネックチャンスリー	組んでる間	⇙P+G	60		10	1	117	123		投げコンボ/0
タイガースープレックス	回り込み	⇦P+G	70		1	160	1	161		投げコンボ/0
スリングショットフロントスープレック	組んでる間	⇦P+G	60		20	91	1	111		投げコンボ/0
ジャーマンスープレックス	敵後ろ向きしゃがみ	P+K+G	70		20	150	1	170		下段投げ
クロスアームブリーカー		P+K+G	50+20		10	156	1	166		下段投げ
コンボダブルアームスープレックス		PP⇨P⇙P+K+G	70		20	163	1	183		下段投げ/0
コンボダブルアームスープレックス	対鷹嵐	PP⇨P⇙P+K+G	70		20	163	1	183		下段投げ/-4
タイガ　トライバー		⇘P+K+G	70		20	160	1	180		下段投げ/0
サイドスープレックス		⇩P+K+G	60		20	90	1	110		下段投げ/0
ダブルアームスープレックス		⇙P+K+G	70		20	163	1	183		下段投げ/0
ダブルアームスープレックス	対鷹嵐	⇙P+K+G	70		20	163	1	183		下段投げ/-4
アームホイップ	敵ヒット、立ち	⇨⇨P+G	60		1	111	1	112		キャッチ投げ
アームホイップ		⇨⇨P+G			1	0	63	63		キャッチ投げ
フランケンシュタイナー	立ち（敵後ろ向き　同）、	⇙P+G	60		1	98	1	99		キャッチ投げ
フランケンシュタイナー	（敵後ろ向き立　同）	⇙P+G			1	0	73	73		キャッチ投げ
ネックローリングスロー	ﾁｮｯﾌﾟヒット後	⇙P⇦P+G	60		1	0	86	86		ヒット投げ
リストロックスロー		⇨⇘⇩⇙⇦P+G	80		145	53	1	198		壁技
ウォールボディースラム	壁が前	⇘P+G	50+30		103	97	1	200		壁技
キャプチュード	上K、ダメージ10	⇦P+K	40		20	125	1	145		上段返し系
ドラゴンスクリュー	中K	⇙P+K	30		15	85	1	100		中段返し系
エルボードロップ D		P	15		29	2	50	80		ダウン攻撃
エルボ　D		P	30		39	3	23	64	44	ダウン攻撃
エルボ	敵ヒット	P					72			ダウン攻撃
ハイエルボー　D		⇩⬆P	40		39	3	23	64	44	ダウン攻撃
ハイエルボー	敵ヒット	⬆P					72			ダウン攻撃
フロントロールキック　D		⇦⇨K+G	18		34	3	28	64	40	ダウン攻撃
フロントロールキック	敵ヒット	⇦⇨K+G					62			ダウン攻撃
サマーソルトドロップ　D		⇧K	16		32	3	76	110	35	ダウン攻撃
サマーソルトドロップ	敵ヒット	K					62			ダウン攻撃
ダブルクロー		P+G	0		1	0	80	80		ダウン投げ
ダブルクロー	あおむけ、敵ヒット	⇩P+G	0		1	109	1	110		ダウン投げ
ダブルクロー	うつ伏せ、敵ヒット	⇩P+G	0		1	120	1	121		ダウン投げ
ローリングハンマー	敵背後(上)、Pから繋がるものに繋がる	P	12	上段P返	11	1	21	32		後ろ攻撃
バックキック	敵背後(上)	K	36	上段K返	14	3	26	42		後ろ攻撃
バックローハンマー	敵背後(下)	⇩P	30	上段P返	15	3	23	40		後ろ攻撃
バックドロップキック　D	敵背後(下)	⇩K	36	下段K返	16	2	33	50		後ろ攻撃
ローリングハンマー	敵背後(上)	⬇P	12	上段P返	14	2	25	40		後ろ攻撃

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
ストレートハンマー		P	14	上段P返	12	2	13	26		上段P系
ストレートハンマー	踏み込み	➡P	14	上段P返	12	2	13	26		上段P系
ストレートハンマー	避け、踏み込み	P+E	14	上段P返	12	2	13	26		上段P系
ハイキック　D		K	30	上段K返	16	2	23	40		上段K系
ハイキック　D	避け、踏み込み	K+E	30	上段K返	16	2	23	40		上段K系
レベルバックチョップ		P+K	24	上段P返	21	2	26	48		上段P系
ネックカットキック　D		K+G	36		20	4	37	60		上段K系
ジャブストレート		PP	14	上段P返	9	1	19	28		上段P系
ダブルハイキック D		KK	20	上段K返	21	2	34	56		上段K系
ハンマーキック		PK	20	上段K返	12	2	25	38		上段K系
1、2、アッパー △		PPP	24	上段P返	18	2	29	48		中段P系
エルボースマッシュ		PP⇨P	16	上段P返	12	2	25	38		上段P系
コンボエルボーバット　D		PP⇨P⇦P	20	上段P返	13	3	31	46		上段P系
ソニックアッパー △	敵遠く	P	24	上段P返	18	2	29	48		中段P系
ソニックアッパー △	敵近く	P	24	上段P返	14	2	25	40		中段P系
バーティカルアッパー		⬊P	22	上段P返	14	2	23	38		中段P系
コメットフック　○		⇙P	19	ひじ返し	12	1	27	39		中段P系
ローハンマー		⬇P	9	下段P返	10	1	14	24		下段P系
ローハンマー	立ち	⇩P	11	下段P返	16	1	14	30		下段P系
アローナックル		P+K	20	上段P返	13	2	30	44		中段P系
エルボーバット　D		⇦P	20	上段P返	13	3	31	46		上段P系
ニーブラスト　D		⇨K	30	膝返し	15	2	30	46		中段K系
フェイスリフトキック　D		⇘K	28	中段K返	16	2	37	54		中段K系
ボディブロー		⇨P	14	上段P返	15	2	24	40		中段P系
アックスラリアート　D		⇨P+E	40		24	16	31	70		上段P系
サイドミドルキック　D		⇘K+E	33	中段K返	16	2	37	54		中段K系
グリズリーラリアート　D		⇘P+K	20	下段P返	18	4	33	54	21	下段P系
グリズリーラリアート	敵ガード	⇘P+K					44			下段P系
トマホークフラッシュ	酔い覚まし2	⇨P+K	20	上段P返	15	3	23	40		上段P系
ローリングソバット		⇨K+G	30	上段K返	21	2	37	59		中段K系
ドラゴンフィッシュブロー　D		⇨PP	20	上段P返	18	2	37	56		上段P系
リバーススレッジハンマー　D		⬇⇘⇨P	30		14	3	39	55		中段P系
フライングニールキック		⇨⇨K+G	30		23	6	48	76		上段K系
スクリューフック △		⇨⇘⇩⇙⇦P	20	ひじ返し	12	2	31	44		中段P系
スクリューラリアート　D		⇨⇘⇩⇙⇦PP	20		23	2	25	49		上段P系
ロードロップキック　D		⇨⇩K	20	下段K返	16	1	49	65		下段K系
ショルダーアタック		⇦⇨P	20-70		19	5	35	58		中段P系
ショートショルダー　D		⇦⇨P+K	30		17	4	30	50		中段P系
フロントロールキック		⇦⇨K+G	30		34	3	28	64		中段K系
トマホークチョップ	酔い覚まし1	⇙P	15		18	2	17	36		中段P系
ドロップキック　D		⇙K	40		23	5	29	56	24	中段K系
ドロップキック	敵ヒット	⇙K					76			中段K系
ハイキック　D	踏み込み	➡K	30	上段K返	16	2	23	40		上段K系
バーティカルアッパー	敵近く	⬊P	22	上段P返	14	2	23	38		中段P系
ロースマッシュ		⬇K	17	下段K返	16	1	28	44		下段K系
ロースマッシュ		⬇K+G	17	下段K返	16	1	28	44		下段K系
ジャンピングラリアート	空中	⇨P	30		21	6	43	69		ジャンプP系
ライジングトー　D	上昇中	K	36		4	5	61	69		ジャンプP系
ハンマーキック	空中	K	30		10	2	28	39		ジャンプP系
ヒールクラッシュ	着地ぎわ	K	30		11	5	11	26		ジャンプK系
ミサイルキック	空中	⇨K	50		12	4	45	60		ジャンプK系
バックサイドキック	空中	⇦K	48		12	3	45	59		ジャンプK系
ステップハンマー	上昇中、空中	P	30		34	4	27	64		小ジャンプP
トークラッシュ　D	上昇中	K	30		39	4	28	70		小ジャンプK
トークラッシュ　D	空中で	K	30		10	2	22	33		小ジャンプK
ハンマーエッジ	着地ぎわ	K	22		10	2	25	36		小ジャンプK
トークラッシュ　D		⇧K+G	30		39	4	28	70		小ジャンプK
ブレーンバスター		P+G	60		20	120	1	140		投げ/0
ブレーンバスター	対鷹嵐	P+G	70		20	130	1	150		投げ 0
ジャーマンスープレックス	敵後ろ向き立	P+G	80		20	157	1	177		投げ
スライディングレックソサース		P+G	50		15	119	1	134		投げ
キャッチ		⇨P+G			1	0	55	55		投げ/0

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
ローリングクリアー（その場）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
スライディングキック（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		30	3	26	58		起きあがり攻撃
ロークリアー（前/後/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
ロークリアー（その場）	うつ伏せ足ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
ダブルヒールクリアー（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		32	4	35	70		起きあがり攻撃
ロークリアー（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
ロークリアー（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
ロークリアー（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
ロークリアー（その場）	仰向け足	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
ロークリアー（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
ロークリアー（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
ロークリアー（その場）	仰向け頭	⬇KKK	20		34	4	21	58	35	起きあがり攻撃
ローホースキック（後転）	仰向け頭	⬇KKK	20		20	3	33	55		起きあがり攻撃
ロークリアー（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
ロークリアー（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
ロークリアー（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
ロークリアー（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ロークリアー（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ロークリアー（前/後/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロークリアー（その場）	うつ伏せ足ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロークリアー（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロークリアー（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロークリアー（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロークリアー（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
ロークリアー（その場）	仰向け足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
バックドロップキック　D	敵背後(下)	⬇K	36	下段K返	17	1	39	56		後ろ攻撃
ランニングショルダーアタック　D	(上)	P+K	20-35		20	3	29	51		走り攻撃
ヒールキック（その場）	うつ伏せ足	KKK	20		29	2	27	57	30	起きあがり攻撃
ヒールキック（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
ヒールキック（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
ローリングクリアー（前/後/横転/その場）	うつ伏せ頭	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
ローリングクリアー（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
ローリングクリアー（その場）	仰向け足	KKK	20		34	6	17	56	36	起きあがり攻撃
ローリングクリアー（前/後/横転）	仰向け足	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
ローリングクリアー（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
ヒールキック（前転）	仰向け頭	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
ホースキック（後転）	仰向け頭	KKK	20		19	2	35	55		起きあがり攻撃
ヒールキック（その場）	仰向け頭	KKK	20		34	2	21	56	35	起きあがり攻撃
ヒールキック（横転）	仰向け頭	KKK	20		17	3	28	47	19	起きあがり攻撃
ヒールキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
ヒールキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ヒールキック（前転）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ヒールキック（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ヒールキック（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ローリングクリアー（前/後/横転）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ローリングクリアー（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ローリングクリアー（その場/前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ローリングクリアー（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ヒールキック（横転/その場）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ヒールキック（その場）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃

ジェフリー　技データ

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
ケンカフック　D	酔い覚まし2	⇦⇨P	35	上段P返	21	3	35	58		上段P系
ダブルハンマーダウン　D		⇦⇩P	20		18	3	45	65		中段P系
ヒールアタック		⇦⇨K	36	上段K返	21	2	30	52	20	中段K系
ヒールアタック	敵ガード	⇦⇨K					44			中段K系
ヘッドアタック		⇦⇨P+K	35		27	3	24	53		中段P系
ストマッククラッシュ		⇦⇩P+K	20		19	2	40	60		中段P系
ライジングハンマー　D		⇦⇧PP	30		17	3	33	52		中段P系
バーティカルアッパー		⬊P	22	上段P返	14	2	23	38		中段P系
アッパーキック	踏み込み	➡K	30	上段K返	16	2	23	40		上段K系
バーティカルキック		⬇K	17	下段K返	16	2	27	44		下段K系
ジャンプハンマー	空中	P	30		40	3	24	66		ジャンプP系
ライジングサンハンマー	空中	⇨P	30		21	6	43	69		ジャンプP系
キリングバイツ　D	上昇中	K	36		4	5	61	69		ジャンプK系
フライングローキック	空中	K	30		10	2	28	39		ジャンプK系
ヒールスタンプ	着地ぎわ	K	30		11	5	11	26		ジャンプK系
ジャンピングフットスタンプ	空中	⇨K	50		12	4	45	60		ジャンプK系
リアキック	空中	⇦K	48		12	3	45	59		ジャンプK系
ハンマーダウン	上昇中	P	30		34	4	27	64		小ジャンプP
ステップナックル	空中	P	30		26	2	23	50		小ジャンプP
ヒールドロップ　D	空中	K	30		39	4	28	70		小ジャンプK
ステップキック　D	上昇中	K	20		19	4	40	62	19	小ジャンプK
プッシングキック	着地ぎわ	K	22		10	2	25	36		小ジャンプK
バックフリップ		P+G	60		20	157	1	177		投げ/0
バックフリップ	対鷹嵐	P+G	70		20	169	1	189		投げ/0
バックブリーカー	敵後ろ向き立	P+G	80		20	180	1	200		投げ
バックブリーカー	敵後ろ向き立、対鷹嵐	P+G	100		20	195	1	215		投げ
ココナッツクラッシュ		P+G	20+30		15	116	1	131		投げ
ウォールバックフリップ	壁が背後	P+G	60		138	92	1	230		投げ
ウォールバックフリップ	壁が前	P+G	60		159	41	1	200		投げ
パワースラム		⇨P+G	50		20	139	1	159		投げ/0
スプラッシュマウンテン		⇧⇨P+G	80		20	229	1	249		投げ/0
スプラッシュマウンテン	対鷹嵐	⇧⇨P+G	90		20	252	1	272		投げ/0
スパインバスター		⇩P+G	50		10	120	1	130		投げ/0
スパインバスター	対鷹嵐	⇩P+G	50		10	134	1	144		投げ/0
バックスロー		⬃P+G	0		10	55	1	65		投げ/0
アームブリーカー		⇦⇨or⇦⇨P+G	60		10	144	1	154		投げ

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
ストレートナックル		P	14	上段P返	12	2	13	26		上段P系
ストレートナックル	踏み込み	➡P	14	上段P返	12	2	13	26		上段P系
ストレートナックル		⬅P	14	上段P返	12	2	13	26		上段P系
ヘルスタッブ　D		P+E	20	上段P返	14	1	22	36		上段P系
ダブルヘルスタッブ		P+E P+E	10	上段P返	8	1	22	30		上段P系
マシンガンヘルスタッブ　D		P+E P+E P+E	15	上段P返	24	2	30	55		上段P系
アッパーキック		K	30	上段K返	16	2	23	40		上段K系
アッパーキック	避け、踏み込み	K+E	30	上段K返	16	2	23	40		上段K系
ダブルナックル		PP	14	上段P返	9	1	19	28		上段P系
ナックルキック		PK	20	上段K返	12	2	25	38		上段K系
キリングトーキック		KK	15	上段K返	23	1	33	56		中段K系
1、2アッパー　△		PPP	19	上段P返	18	2	27	46		中段P系
キリングトーキックハンマー　D		KKP	20		24	4	33	60		中段P系
コンボケンカフック　D	酔い覚まし2	PP⇦P	35	上段P返	21	3	35	58		上段P系
エルボーバット　○		⇨P	19	ひじ返し	12	2	26	39		中段P系
スマッシュアッパー　△	敵近く	⇧P	20	上段P返	14	2	25	40		中段P系
スマッシュアッパー　△		⬂P	19	上段P返	18	2	27	46		中段P系
ニーアタック　D		⇩K	32	膝返し	15	2	30	46		中段K系
サイドキック　D		⬃K	28	中段K返	16	2	37	54		中段K系
ミドルリードキック　D		⇦K+E	33	中段K返	16	2	37	54		中段K系
ミドルヘルスタッブ　D		⇨P+K	35	上段P返	21	1	30	51		中段P系
ローキック		⬃K+G	20	下段K返	16	1	29	45		下段K系
ダブルアッパー　△		⬂PP	15	上段P返	17	3	31	50		中段P系
コンボケンカアッパー　D		⇦PPP	20	上段P返	17	2	36	54		中段P系
エルボーハンマー		⇩P⇨P	30		28	4	29	60		中段P系
ダッシュエルボー　△		⇨⇨P	19	ひじ返し	16	2	21	38		中段P系
ケンカアッパー　D		⇦⇨P	32	上段P返	17	2	32	50		中段P系
ケンカキック		⇦⇨K	40	中段K返	26	3	26	54		中段K系
ダッシュエルボーアッパー　△		⇨⇨PP	19	上段P返	12	2	27	40		中段P系
トルネードハンマー	酔い覚まし2	⇦⇨P	25	上段P返	17	3	37	56		上段P系
ローナックル		⬇P	9	下段P返	10	1	14	24		下段P系
ローナックル	立ち	⇩P	11	下段P返	16	1	14	30		下段P系
トーキック		⇩K	24		18	2	25	44		中段K系
ヘルバンクハンマー		⇨P+K	21	上段P返	14	2	23	38		中段P系
ダッキングロー		⇩K+G	21	下段K返	16	1	29	45		下段K系
トーキックハンマー　D		⇩KP	19		24	4	33	60		中段P系
エルボースタンプ　D		⇦P	20	ひじ返し	15	4	35	53		中段P系
ニープッシュ　D		⇦K	22	膝返し	12	1	30	42		中段K系
ニーハンマー　D		⇦KP	15	上段P返	20	2	33	54		上段P系

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
スピニングアップキック（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
ライジングヒールキック（その場）	仰向け頭	KKK	20		34	2	21	56	35	起きあがり攻撃
ライジングヒールキック（横転）	仰向け頭	KKK	20		17	3	28	47	19	起きあがり攻撃
ライジングヒールキック（後転）	仰向け頭	KKK	20		19	2	35	55		起きあがり攻撃
ライジングヒールキック（前転）	仰向け頭	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
ライジングヒールキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
ライジングヒールキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ライジングヒールキック（前/横転）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ライジングヒールキック（その場）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ライジングヒールキック（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
ライジングヒールキック（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
スピニングアップキック（前/後/横転）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
スピニングアップキック（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
スピニングアップキック（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
スピニングアップキック（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
ライジングヒールキック（その場）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
スピニングアップキック（その場）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
スピニングローキック（前/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
スライディングアックス（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK	20-		30	3	26	58		起きあがり攻撃
スピニングローキック（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
スピニングローキック（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
スライディングヘッドバット（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		34	2	31	66		起きあがり攻撃
スピニングローキック（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
スピニングローキック（その場）	仰向け足	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
スピニングローキック（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
スピニングローキック（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
スピニングローキック（その場）	仰向け頭	⬇KKK	20		34	4	21	58	35	起きあがり攻撃
スピニングローキック（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
ローダブルヒールキック（後転）	仰向け頭	⬇KKK	20		20	3	33	55		起きあがり攻撃
スピニングローキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
スピニングローキック（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
スピニングローキック（その場）	仰向け足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
スピニングローキック（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
スピニングローキック（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
スピニングローキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
スピニングローキック（前/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
スピニングローキック（後転）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
スピニングローキック（その場）	うつ伏せ足ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
スピニングローキック（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
スピニングローキック（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
スピニングローキック（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
スピニングローキック（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
マシンガンハンマー		⇗⇨P+G	20+10+10+20		10	130	1	140		投げ/0
チョークスイーパースイング	敵後ろ向き立	⇦P+G	75		10	257	1	267		投げ
ボディリフト		⇦P+G	75		20	247	1	267		投げ/0
ヘッドバット		⇦⇨P+G	20		20	7	61	87		投げ/0
ダブルヘッドバット		⇦⇨P+G⇨P+G	16		20	14	65	98		投げコンボ/0
トリプルヘッドバット		⇦⇨P+G⇨P+G⇨P+G	32		20	50	1	70		投げコンボ/0
ヘッドクラッシュ		⇦⇨P+G⇨P+G⇦P+G	20+20		10	93	1	103		投げコンボ/0
ヘッドクラッシュ		⇦⇨P+G⇦P+G	20+20		10	91	1	101		投げコンボ/0
フロントバックブリーカー		⇦⇨⇨P+G	70		20	140	1	160		投げ/0
フロントバックブリーカー	対鷹嵐	⇦⇨⇨P+G	80		20	151	1	171		投げ/0
タックル		⇦⇘P+G	30+25		21	107	1	128		投げ/0
リフトアップスロー	ストマッククラッシュ後	⇩P+G	30		10	73	1	83		ヒット投げ
トーキックスプラッシュマウンテン	トーキックヒット後	⇩⇘⇨P+G	100		20	229	1	249		ヒット投げ
トーキックスプラッシュマウンテン	トーキックヒット後、対鷹嵐	⇩⇘⇨P+G	110		20	252	1	272		ヒット投げ
バックブリーカー	敵後ろ向きしゃがみ	P+K+G	80		20	180	1	200		下段投げ
コルクスクリューナックル	敵左（右）しゃがみ	P+K+G	70		10	105	1	115		下段投げ
バックブリーカー	敵後ろ向きしゃがみ、対	P+K+G	80		20	195	1	215		下段投げ
パワーボム		⇘P+K+G	70		20	139	1	159		下段投げ/0
アイアンクロー		⇩P+K+G	50		20	179	1	199		下段投げ/0
アイアンクロー	対鷹嵐	⇩P+K+G	50		20	177	1	197		下段投げ/0
マシンガンニーリフト		⇩⇨P+K+G	30+20+10+20		20	111	1	131		下段投げ/0
ウォールワイプスロー	壁が後ろ	⇗P+G	20+20+4×5		38	162	1	200		壁技
マシンガンタックル	壁が前	⇦⇘P+G	20+15+15		23	143	1	166		壁技
ストンピング D		⇘K	15		26	2	42	69		ダウン攻撃
ボディプレス D		⇧P	30		25	6	79	109	36	ダウン攻撃
ボディプレス	敵ヒット	⇧P					60			ダウン攻撃
ライデンドロップ D		⇦⬆P	40		31	4	65	99	36	ダウン攻撃
ライデンドロップ	敵ヒット	⇦⬆P					76			ダウン攻撃
デビルリバースクロー	敵ヒット、敵うつぶせ	⇦P+G	0		1	109	1	110		ダウン投げ
デビルリバースクロー	敵ヒット、敵あおむけ	⇦P+G	0		1	120	1	121		ダウン投げ
デビルリバースクロー	敵うつぶせ頭/足	⇦P+G	0		1	0	80	80		ダウン投げ
デビルリバースクロー	敵あおむけ頭/足	⇦P+G	0		1	0	80	80		ダウン投げ
スピンナックル	敵背後(上)、Pから繋がるものに繋がる	P	12	上段P返	11	1	21	32		後ろ攻撃
バックキック	敵背後(上)	K	36	上段K返	14	3	26	42		後ろ攻撃
ダックダブルハン	敵背後(上)	⇩P	30		15	5	24	43		後ろ攻撃
バックヒールキック D	敵背後(中)	⇩K	30	中段K返	18	5	42	64	17	後ろ攻撃
バックヒールキック	敵背後(中)、敵ガード	⇩K					54			後ろ攻撃
スピンナックル	敵背後(中)、しゃがみ	⬇P	12		14	2	25	40		後ろ攻撃
ランニングボディプレス D	（中）	P+K	20-40		18	11	80	108		走り攻撃
ランニングヒップアタック D	（中）	K+G	30		26	7	25	57		走り攻撃
ライジングヒールキック（その場）	うつ伏せ足	KKK	20		29	2	27	57	30	起きあがり攻撃
ライジングヒールキック（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
ライジングヒールキック（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
スピニングアップキック（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
スライディングヘッドバット（その場）	うつ伏せ頭	KKK	20		36	3	22	60		起きあがり攻撃
スピニングアップキック（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
スピニングアップキック（その場）	仰向け足	KKK	20		34	6	17	56	36	起きあがり攻撃
スピニングアップキック（前/後/横転）	仰向け足	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃

ラウ 技データ

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
双拳旋風腿 D		PPK	30	上段K返	15	3	25	42		上段K系
雷撃掌		PPP	14	上段P返	10	2	19	30		上段P系
連環転身脚 D		PPPK	50	上回K返	17	5	35	56	18	上段K系
連環転身脚	敵ガード	PPPK					52			上段K系
連環背転脚 D		PPP⇘K	26	サマー返	10	3	41	53		中段K系
連環転身掃脚 D		PPP⬇K	40		17	5	35	56	17	下段K系
連環転身掃脚	敵ガード	PPP⬇K					48			下段K系
括面腿 D		K	25	上段K返	14	2	23	38		上段K系
腿登裏旋脚 D	しゃがみから立ち間	K	40	上段K返	16	2	31	48		中段K系
腿登裏旋脚 D	敵近く、しゃがみから立ち間	K	40	上段K返	14	2	29	44		中段K系
括面腿 D	避け	K+E	25	上段K返	14	2	23	38		上段K系
旋風牙 D		K+G	20-45	上回K返	25	3	23	50	20	上段K系
旋風牙	敵ガード	K+G					33			上段K系

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
冲捶		P	12	上段P返	9	2	12	22		上段P系
冲捶	踏み込み	➡P	12	上段P返	9	2	12	22		上段P系
冲捶		⬅P	12	上段P返	9	2	12	22		上段P系
冲捶	避け	P+E	12	上段P返	9	2	12	22		上段P系
肘撃 ○		⇨P	19	ひじ返し	11	2	25	37		中段P系
斜下掌 △		⇘P	15	上段P返	17	1	23	40		中段P系
斜下掌 △	敵近く	⇘P	17	上段P返	13	1	22	35		中段P系
掃冲拳	立ちから	⇩P	11	下段P返	16	1	14	30		下段P系
冲捶		⇦P	12	上段P返	9	2	12	22		上段P系
斜上掌 △		➘P	20	上段P返	13	3	23	38		中段P系
斜上掌 △	敵近く	➘P	22	上段P返	13	3	23	38		中段P系
斜上冲捶	Pから繋がる技に繋がる	➘PP	12	上段P返	13	1	14	27		上段P系
掃冲拳		⬇P	9	下段P返	10	1	14	24		下段P系
連掌		PP	12	上段P返	8	2	16	25		上段P系
連拳腿		PK	29	上段K返	14	2	27	42		上段K系

Virtua Fighter 3 技データ

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
転身双虎掌 D	敵背後（中）	P⇦P⇨P	28		28	2	33	62		後ろ攻撃
背冲腿	敵背後(上)	K	36	上段K返	10	2	33	44		後ろ攻撃
背後斜下掌 △	敵背後(中)、PPから繋が	⇩P	20	上段P返	14	2	19	34		後ろ攻撃
座架旋腿 D	敵背後（下）	⇩K	22		16	4	24	43	19	後ろ攻撃
飛燕旋風脚 D	敵背後（中）	⇦⇦PK+G	40	上回K返	33	4	28	64	17	後ろ攻撃
飛燕旋風脚	敵背後(中)、敵ガード	⇦⇦PK+G					34			後ろ攻撃
飛燕連掌 △	敵背後(中)、PPから繋がるものに繋がる	⇦⇦P⇩P	18	上段P返	27	1	19	46		後ろ攻撃
飛燕掃脚 D	敵背後（下）	⇦⇦P⬇K	30	下段K返	18	2	31	50		後ろ攻撃
虎脚背転 D	敵背後(中)	⇘K	40		26	5	26	56		後ろ攻撃
騰空背翔	敵背後(中)	⇧K+G	40		22	3	26	50		後ろ攻撃
背旋連掌 △	(中)	P⇦P	24	上段P返	15	3	27	44		振り返り攻撃
飛燕転身掌 △D	(中)	⇦⇦⇦P	30	上段P返	21	5	29	54		振り返り攻撃
背転		⇩⇘			1	49	1	50		移動系
背旋腿（その場）	うつ伏せ足	KKK	20		29	2	27	57	30	起きあがり攻撃
背旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
背旋腿（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
後蹴腿（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
背旋腿（その場）	うつ伏せ頭	KKK	20		34	4	21	58	35	起きあがり攻撃
前旋腿（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
前旋腿（その場）	仰向け足	KKK	20		34	6	17	56	36	起きあがり攻撃
前旋腿（前/後/横転）	仰向け足	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
前旋腿（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
双踵脚（後転）	仰向け頭	KKK	20		19	2	35	55		起きあがり攻撃
背旋腿（その場）	仰向け頭	KKK	20		34	2	21	56	35	起きあがり攻撃
背旋腿（横転）	仰向け頭	KKK	20		17	2	29	47	18	起きあがり攻撃
背旋腿（前転）	仰向け頭	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
背旋腿（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
背旋腿（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
背旋腿（前転）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
背旋腿（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
背旋腿（横転）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
背旋腿（後転）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
背旋腿（前転）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
前旋腿（前/後/横転）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
前旋腿（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
後蹴腿（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
前旋腿（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
背旋腿（横転）	仰向け頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
背旋腿（その場）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
背旋腿（その場）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
前旋腿（その場）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
後掃旋腿（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		29	4	25	57	30	起きあがり攻撃
地掃旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
地掃旋腿（その場）	うつ伏せ足ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
前掃旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
地掃脚（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		30	3	31	63		起きあがり攻撃
前掃旋腿（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
前掃旋腿（その場）	仰向け足	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
前掃旋腿（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
前掃旋腿（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
地掃旋腿（その場）	仰向け頭	⬇KKK	20		34	4	21	58	35	起きあがり攻撃
地掃旋腿（前/後/横転）	仰向け頭	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
地掃旋腿（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
前掃旋腿（その場）	仰向け足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
前掃旋腿（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
前掃旋腿（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
地掃旋腿（前/後/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
地掃旋腿（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
地掃旋腿（前/後/横転/その場）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
地掃旋腿（その場）	うつ伏せ足（ディレイ）	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
前掃旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
前掃旋腿（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
地掃旋腿（前/後/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
地掃旋腿（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
斜上掌 △	Pヒット後	P	22	上段P返	13	2	24	38		中段P系
連蹴旋風 D		KK	30	上回K返	22	3	31	55	22	上段K系
連蹴旋風 D	2発目遅めに入力	KK	30	上回K返	16	4	31	50	19	上段K系
連蹴旋風	敵ガード	KK					38			上段K系
旋中腿 ○		⇘K	21	中段K返	14	2	24	39		中段K系
側中穿脚 D		⇘K+E	23	中段K返	14	2	27	42		中段K系
連拳旋風牙 D	技ヒット中	PK+G	20-40	上回K返	17	5	25	46	18	上段K系
連拳旋風牙	敵ガード	PK+G					43			上段K系
連掌燕旋蹴 D	技ヒット中	P⬇K+G	20-35		19	4	24	46	18	下段K系
連掌燕旋蹴	敵ガード	P⬇K+G					34			下段K系
双虎烈把 D		⇨P+K	34	上段P返	21	4	33	57		中段P系
連掌		⇨PP	10	上段P返	9	1	23	32		上段P系
連環掌		⇨PPP	14	上段P返	10	2	21	32		上段P系
連掌旋風腿		⇘PPK	20	上段K返	14	2	27	42		上段K系
連掌転身脚 D		⇘PPPK	50	上回K返	17	5	35	56	18	上段K系
連掌転身脚	敵ガード	⇘PPPK					44			上段K系
連掌背転脚 D		⇘PPP⇙K	26	サマー返	10	3	41	53		中段K系
連掌転身掃脚 D		⇘PPP⬇K	40		17	5	35	56	17	下段K系
連環転身掃脚	敵ガード	⇘PPP⬇K					48			下段K系
穿脚冲掌		⇘K⇨P	16	上段P返	19	2	24	44		上段P系
穿脚連環虎掌 D	酔い覚まし1	⇘K⇨P⇦⇨P	15	上段P返	16	2	19	36		上段P系
鳳凰槍掌	酔い覚まし1	⇨P⇦⇨⇨P	20	上段P返	21	2	20	42		上段P系
順歩冲掌 ○		⇘⇘P	22	上段P返	22	2	23	46		中段P系
順歩連掌	Pから繋がる技に繋がる	⇘⇘PP	16	上段P返	9	1	13	22		上段P系
括面腿 D	踏み込み	⇨⇨K	25	上段K返	14	2	25	40		上段K系
地掃腿		⇨⇩K	30	下段K返	20	2	33	54		下段K系
虎脚背転 D		⇙K	40	サマー返	20	2	35	56		中段K系
連掌		⇦PP	12	上段P返	8	2	16	25		上段P系
虎槍掌 D	酔い覚まし2	⇦⇨P	24	上段P返	12	2	27	40		上段P系
燕子掌 D		⇦⇨⇨P	35		15	2	42	58		中段P系
虎龍転身脚 D		⇦⇖⇧⇗⇘⇨K+G	50	上回K返	15	5	37	56	15	上段K系
虎龍転身脚		⇦⇖⇧⇗⇘⇨K+G			1	1	45	46		上段K系
燕陣旋風脚 D		⇦⇦K+G	30	上段K返	15	5	21	40	18	上段K系
燕陣旋風脚	敵ガード	⇦⇦K+G					37			上段K系
騰空虎穿脚		⇗K	30		20	4	21	44	22	中段K系
騰空虎穿脚	敵ガード	⇗K					36			中段K系
空虎脚		⇙K+G	32	上段K返	25	3	26	53		中段K系
連環虎燕掌 D	敵ヒット	⬊P⇘P+K	22	上段P返	23	4	28	54		中段P系
旋栽腿		⇩K	15	下段K返	14	1	27	41		下段K系
転身裏旋脚 D	2発目レバー中立	⇩KK	19	下回K返	16	2	30	47		上段K系
連旋栽腿	下入れ続ける	⬇KK	19	下段K返	19	2	28	48		下段K系
連環旋栽腿		⬇KK⇗K	10	下段K返	18	3	30	50		下段K系
連旋転身掃脚 D		⬇KK⬇KK+G	12	上回K返	18	5	38	60	18	下段K系
連旋転身掃脚	敵ガード	⬇KK⬇KK+G					47			下段K系
燕旋蹴 D		⬇K+G	20-35	下回K返	24	5	32	60	20	下段K系
燕旋蹴	敵ガード	⬇K+G					46			下段K系
騰落双捶掌	上昇中	⇨P	30		21	6	43	69		ジャンプP系
飛蹴腿 D	上昇中	K	30		5	4	56	64		ジャンプK系
騰空端脚	空中	K	30		10	2	28	39		ジャンプK系
騰空斧刃脚	着地ぎわ	K	30		11	5	11	26		ジャンプK系
騰空双腿	空中	⇨K	40		12	4	54	69		ジャンプK系
虎脚背翔	空中	⇦K	40		12	4	44	59		ジャンプK系
騰空斜掌 D	上昇中	P	15		21	3	22	45		小ジャンプP
騰空冲拳	空中	P	30		26	2	23	50		小ジャンプP
烈火虎尖脚	上昇中、空中	K	20		16	2	17	34		小ジャンプK
騰空中脚 D	着地ぎわ	K	30	中段K返	15	3	26	43		小ジャンプK
転身掃腿 D	着地ぎわ	⇩K	20	下回K返	15	4	22	40	15	小ジャンプK
転身掃腿	着地ぎわ、敵ガード	⇩K					30			小ジャンプK
肩車頭落		P+G	40		20	90	1	110		投げ/0
肩車頭落	対鷹嵐	P+G	50		20	115	1	135		投げ/0
転身爪巴掌		P+G	40		15	97	1	112		投げ
猛虎背襲	敵後ろ向き立	P+G	50		20	80	1	100		投げ
雷震入林		⇨P+G	50		14	111	1	125		投げ 0
雷震入林	対鷹嵐	⇨P+G	50		14	147	1	161		投げ/0
大地倒襲		⇘⇘P+G	65		20	110	1	130		投げ/0
大地倒襲	対鷹嵐	⇘⇘P+G	75		20	110	1	130		投げ/0
柳車旋転		⇧P+G	50		20	79	1	99		投げ/0
柳車旋転	対鷹嵐	⇧P+G	50		20	58	1	78		投げ/0
転身巴咽掌		⇦⇨⇨P+G	60		20	145	1	165		投げ.0
転身巴咽掌	対鷹嵐	⇦⇦⇨P+G	70		20	112	1	132		投げ/0
柳手掛倒		⇦⇙P+G	10		20	40	1	60		投げ/0
柳手掛倒	対鷹嵐	⇦⇙P+G	10		20	40	1	60		投げ/0
雷震入林	壁が背後	⇨P+G	60		78	42	1	120		壁技
雷震入林	壁が背後、対鷹嵐	⇨P+G	60		14	143	1	157		壁技
柳車旋転	壁が背後	⇧P+G	60		78	92	1	170		壁技
踏襲撃 D	敵ダウン	⇘K	13		19	2	20	40	22	ダウン攻撃
踏襲撃	敵ダウン、敵ヒット	⇘K					60			ダウン攻撃
虎爪雷蹴 D	敵ダウン	⇧P	30		32	7	24	62	40	ダウン攻撃
虎爪雷蹴 D	敵ダウン,背後	⇧P	30		40	6	30	75	45	ダウン攻撃
虎爪雷蹴	敵ダウン、敵ヒット（背後	⇧P					60			ダウン攻撃
虎爪連蹴 D	敵ダウン	⇩⬆P	25+15		33	6	31	69	40	ダウン攻撃
虎爪連蹴 D	敵ダウン,背後	⇩⬆P	25+15		40	6	30	75	45	ダウン攻撃
虎爪連蹴	敵ダウン、敵ヒット（背後も）	⇩⬆P					110			ダウン攻撃
背冲拳	敵背後(上)、Pから繋がるものに繋がる	P	12	上段P返	11	1	11	22		後ろ攻撃

舜帝 技データ

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
宙舞落穿脚 D	座盤鉄	K	20		22	3	41	65	35	中段K系
涅槃旋脚	敵ガード	K					50			中段K系
宙舞落穿脚	座盤鉄、敵ヒット	K					40			中段K系
後蹴腿 D	避け	K+E	25	上段K返	14	1	28	42		上段K系
酔仙手		P+K	12	上段P返	13	2	32	46		中段P系
転身酔酒靠	転倒立から	P+K	24	ひじ返し	34	4	27	64		中段P系

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
挑撃		P	10	上段P返	9	2	15	25		上段P系
纏挑撃	敵近	P	10	上段P返	9	2	15	25		上段P系
後伸避払手	避け	P+E	15	上段P返	10	2	17	28		上段P系
後蹴腿 D		K	25	上段K返	14	1	28	42		上段K系
倒身連脚 D	転倒立から	K	30		11	19	26	55		中段K系
涅槃旋脚	横寝から	K	18	中段K返	14	2	43	58	16	中段K系

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
酔歩転身肘		P+G	10×3+20		10	169	1	179		投げ/0
背倒裏肘	敵背後、酒5	P+G	20+30+20		10	80	1	90		投げ
背倒裏肘	敵背後、酒5 対鷹嵐	P+G	10+30+20		10	80	1	90		投げ
転身倒襲裏肘		P+G	40		10	107	1	117		投げ
転身繰胯		⇧P+G	0		10	49	1	59		投げ/0
転身繰胯	対鷹嵐	⇧P+G	0		10	50	1	60		投げ/0
倒襲裏肘		⇦P+G	30+20		20	80	1	100		投げ/-7
倒襲裏肘	対鷹嵐	⇦P+G	30+20		20	80	1	100		投げ/-7
倒襲裏肘	壁か前、酒5	⇦P+G	20+40		43	197	1	240		投げ
転身繰鶏脚	酒6以上	⇦⇧P+G	40		10	72	1	82		投げ/0
翻身双仙腿	転倒立から敵ヒット	P+G	50		1	98	1	99		キャッチ投げ
翻身双仙腿	転倒立から	P+G			1	0	75	75		キャッチ投げ
螺旋酔肘 D		⇧P	12		19	3	49	70		ダウン攻撃
転宙落脚 D		⇧P	30		38	2	56	95	47	ダウン攻撃
転宙落脚 D	敵背後	⇧P	30		38	5	51	93	46	ダウン攻撃
転宙落脚	敵ヒット	⇧P					67			ダウン攻撃
騰空仙山 D		⇩⬆P	30		38	4	65	106	42	ダウン攻撃
騰空仙山 D	敵背後	⇩⬆P	30		39	5	79	122	61	ダウン攻撃
騰空仙山	敵ヒット	⇩⬆P					78			ダウン攻撃
騰空仙山	敵背後、敵ヒット	⇩⬆P					60			ダウン攻撃
倒地反衝爪 D		⬉P	20		55	2	21	77		ダウン攻撃
天地肘撃 D		⬈P	20		46	4	15	64		ダウン攻撃
背反掌	敵背後(上)、Pから繋がるものに繋がる	P	12	上段P返	11	1	21	32		後ろ攻撃
酔仙手	敵背後(中)	P+K	15	中段K返	12	3	32	46		後ろ攻撃
仙端脚 D	敵背後(中)	P+KK	20		26	3	45	73		後ろ攻撃
背旋腿 D	敵背後(上)	K	30	上段K返	15	3	33	50	ヒット19 ガード17	後ろ攻撃
背旋腿	敵ガード	K			1	1	43	44		後ろ攻撃
背旋腿	敵ヒット	K					50			後ろ攻撃
背下反掌	敵背後(下)	P	14	下段P返	16	2	25	42		後ろ攻撃
低踏脚	敵背後(下)	K	25	下段K返	19	2	30	50		後ろ攻撃
背反掌	敵背後(上)	⬇P	12	上段P返	15	1	21	36		後ろ攻撃
挑撃背転	(上)	P	12		14	3	20	36		振り返り攻撃
阿仙廻脚 D	(上)	⇦⇦K	30		20	4	22	45		振り返り攻撃
宙舞双転脚 D	(中)	K	29		18	2	37	56		走り攻撃
座飲酒	座盤跌、酒3	P+K+G			1	120	1	121		移動系
連撃後、よけ		PPE	0		1	19	17	36		移動系
連撃後下蹴腿後寝る	酒6以上	PPE KKG	0		1	1	30	31		移動系
連撃下腿後寝る	酒6以上	PPE KG	0		1	1	30	31		移動系
連撃後、よけ		PP E	0		1	19	17	36		移動系
連撃後下蹴腿後寝る	酒6以上	PP KKG	0		1	1	30	31		移動系
連撃下腿後寝る	酒6以上	PP KG	0		1	1	30	31		移動系
涅槃連撃下腿後寝る	寝から、寝る	KP KKG	0		1	1	30	31		移動系
涅槃連撃腿後寝る	寝から、寝る	KP KG	0		1	1	30	31		移動系
座盤跌から立ち	座盤跌	⇨	0		1	29	1	30		移動系
転倒立		⇨⇧⇩⇗⇦	0		1	42	2	44		移動系
仰飲酒	飲み1	P+K+G			1	1	49	50		移動系
座盤跌		⇩⇩	0		1	28	2	30		移動系
座盤跌から横寝	座盤跌	⇩⇩	0		1	19	88	107		移動系
後蹴連腿（から寝る）		⇗KKG	0		1	1	30	31		移動系
後蹴下腿（から寝る）		⇗KG	0		1	1	23	24		移動系
座盤跌から転倒立	座盤跌		0		1	39	5	44		移動系
後伸避		⇦E	0		1	12	17	29		移動系
横寝		⇦⇨⇩⇦⇨			1	33	72	105		移動系
向側前避		⇙E	0		1	6	16	22		移動系
向側後避		⇖E	0		1	12	23	35		移動系
座盤跌から立ち	座盤跌	⇧	0		1	29	1	30		移動系
宙舞身		⇧P+K	0		1	38	4	42		移動系
背宙身		⇧⇩			1	1	45	46		移動系
登側端脚（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
撲虎（その場）	うつ伏せ足	KKK	20		29	3	27	58		起きあがり攻撃
登側端脚（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
廻旋脚（その場）	うつ伏せ頭	KKK	20		14	3	30	48	16	起きあがり攻撃
廻旋脚（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
廻旋脚（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
廻旋脚（前/後/横転）	仰向け足	KKK	20		14	4	33	47	16	起きあがり攻撃
金絞剪（その場）	仰向け足	KKK	20		29	5	42	70		起きあがり攻撃
廻旋脚（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
登側端脚（その場）	仰向け頭	KKK	20		34	2	21	56	35	起きあがり攻撃
登側端脚（横転）	仰向け頭	KKK	20		17	3	28	47	19	起きあがり攻撃
登側端脚（後転）	仰向け頭	KKK	20		19	2	35	55		起きあがり攻撃
登側端脚（前転）	仰向け頭	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
登側端脚（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
登側端脚（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
登側端脚（前転）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
登側端脚（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
登側端脚（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
廻旋脚（前/後/横転）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
廻旋脚（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
廻旋脚（前/後/横転/その場）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
廻旋脚（その場）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
登側端脚（横転/その場）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
後穿旋脚（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		29	5	25	58	26	起きあがり攻撃
座架掃脚（前/後/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
座架掃脚（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
座架掃脚（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		33	6	22	60	35	起きあがり攻撃
座架掃脚（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
座架掃脚（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
仰穿腿（その場）	仰向け足	⬇KKK	20		33	3	25	60		起きあがり攻撃
座架掃脚（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
座架掃脚（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
座架掃脚（その場）	仰向け頭	⬇KKK	20		34	4	21	58	35	起きあがり攻撃
座架掃脚（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
払地撲虎（後転）	仰向け頭	⬇KKK	20		20	3	33	55		起きあがり攻撃

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
酔仙連脚 D		P+KK	23	中段K返	25	2	47	73		中段K系
単飛跳撃		K+G	35		17	3	30	49	19	中段K系
双衝腿	転倒立から	K+G	25		34	3	20	56		中段K系
単飛跳撃	敵ガード	K+G					43			中段K系
横双手 D		K+GP	19		45	2	24	70		上段P系
連撃		PP	12	上段P返	9	2	18	28		上段P系
涅槃蹴捶	横寝から	KP	12	上段P返	12	1	32	44		上段P系
撃転旋腿		PK	20	上段K返	13	1	29	42		上段K系
連飛跳撃 D		KK	10	上段K返	13	1	31	44		上段K系
叉手連環撃 △D		PPEP	15	上段P返	18	3	27	47		中段P系
連撃下腿	酒6以上	PPE K	10	下段K返	18	2	33	23	19	下段K系
連撃下腿	酒6以上敵ガード	PPE K					42			下段K系
連撃後下蹴腿 D	酒6以上	PPE KK	20	上段K返	13	2	41	55		上段K系
連蹴廻手		KKP	10	上段P返	20	2	23	44		上段P系
叉手連環撃 △D		PPP	15	上段P返	18	3	27	47		中段P系
涅槃蹴捶連脚	横寝から	KPK	24	中段K返	17	1	36	53		中段K系
連蹴背下掌		KK P	10	下段P返	19	2	26	46		下段P系
連撃下腿	酒6以上	PP⇩K	10	下段K返	18	2	33	52	19	下段K系
連撃下腿	酒6以上敵ガード	PP⇩K					42			下段K系
涅槃連撃腿	横寝から酒	KP⇩K	10	下段K返	18	2	33	52	19	下段K系
涅槃連撃腿	敵ガード	KP K					42			下段K系
連撃後下蹴腿 D	酒6以上	PP⇩KK	20	上段K返	13	2	41	55		上段K系
涅槃連撃下腿 D	横寝から	KP KK	20	上段K返	13	2	41	55		上段K系
月牙叉撃 D		⬇⇨P	30	上段P返	16	1	32	50		中段P系
仰飲杯手		⇗P	19	上段P返	15	2	28	44		中段P系
側端脚 ○		⇗K	21	中段K返	15	1	29	44		中段K系
斜側連脚 D	1発目	K+E	20		20	4	4	27		中段K系
斜側連脚 D	2発目	K+E	10		3	3	30	35		中段K系
側中端脚 D		K+E	21	中段K返	14	2	27	42		中段K系
転身双冲掌		P+K	39		32	2	34	67	65	中段P系
転身双冲掌	敵ヒット,酒5	⇨P+K					59			中段P系
何仙肘撃	酔い覚まし1	⇨P	15	上段P返	14	1	26	40		上段P系
何仙双掌	酔い覚まし1	⇨PP	13	ひじ返し	19	2	32	52		中段P系
何仙連環盃手	酔い覚まし1	PPP	10	上段P返	17	2	29	47		上段P系
何仙臂打 △D		PK	28		21	3	32	55	25	中段K系
何仙臂打	敵ヒット酔覚	PK					75			中段K系
何仙連環臂打 △D		PPK	28		21	3	32	55	25	中段K系
何仙連環臂打	敵ヒット酔覚	PPK					75			中段K系
何仙姑 △D		⇨PPPK	28		21	3	32	55	25	中段K系
何仙姑	敵ヒット酔覚	PPPK					75			中段K系
仰飲仙手	酒8以上	PP+K	16	上段P返	16	2	24	41		上段P系
仰飲連環単脚 D		PP+KK	23	中段K返	25	2	47	73		中段K系
宙舞双転脚 D		⇨⇨K	29		18	2	37	56		中段K系
騰空飛天砲 D	酒8以上	⇨⇨P+K	16		19	10	59	87		中段P系
伏挑撃		⬇P	8	下段P返	10	1	15	25		下段P系
伏挑撃	立ちから	P	11	下段P返	16	1	14	30		下段P系
背旋肘		P	15	下段P返	20	2	34	55		下段P系
涅槃掃脚 D	横寝から	K	12		14	3	42	58	16	下段K系
涅槃掃脚	横寝から敵ガード	⇩K					50			下段K系
栽脛脚 D	座盤跌	⇩K	24	下段K返	24	6	37	66		下段K系
栽脛脚	座盤跌後敵ガード	K					50			下段K系
後蹴下腿		⇗K	10	下段K返	18	2	33	52	19	下段K系
後蹴下腿	敵ガード	⇗K					42			下段K系
前旋掃腿 D	酒1以上	⇩P+K	10		24	2	30	55	24	下段K系
前旋掃腿	敵ガード	⇩P+K					42			下段K系
連前旋掃腿 D	酒6以上	P+KK	10		23	3	28	53	24	下段K系
連前旋掃腿	敵ガード	⇩P+KK					42			下段K系
連環前旋掃腿 D	酒7以上	P+KKK	10	下回K返	20	3	31	53	24	下段K系
連環前旋掃腿	敵ガード	⇩P+KKK					42			下段K系
背倒連旋脚 D	1発目	K+G	20	中段K返	15	2	2	18		上段K系
背倒連旋脚 D	2発目	⇗K+G	15		9	4	14	26		上段K系
倒脚 D		⇩K+G	25		22	1	43	65		中段K系
後蹴連腿 D		⇗KK	20	下段K返	13	2	41	55		上段K系
挑腕撩拳 △D		P	28	上段P返	13	3	25	40		中段P系
挑腕栽手	酒6以上	⇩⇗⇧P⇨P	18	上段P返	15	2	24	40		上段P系
後伸避払手		⇦EP	15	上段P返	10	2	17	28		上段P系
向側後避払手		⇖EP	20	上段P返	9	4	18	30		上段P系
向側後避双手 D		⇖EP+K	30		19	4	28	50		上段P系
横掃撃		⇦P	24	上段P返	15	3	23	401		上段P系
仰身倒腿		⇦K	24	中段K返	17	1	36	53		中段K系
空飛双単蹴		⇖K	30		20	4	32	55	24	中段K系
空飛双単蹴	敵ヒット	⇖K					32			中段K系
後側後避払手 D	避け	⇦P+E	30	上段P返	19	4	28	50		上段P系
倒地反衝爪		⇖P+K	30		53	3	22	77		中段P系
翻身連尖脚 D		⇦K+G	20	中段K返	15	30	34	78		中段K系
月牙頭手		⇦⇦P	8	上段P返	9	2	22	32		上段P系
連撃頭手		⇦⇦PP	10	上段P返	7	2	24	32		上段P系
連載頭手		⇦⇦PPP	14	上段P返	13	2	21	35		上段P系
浸歩酔硬手 D		⇦ P	23	上段P返	16	2	33	50		中段P系
龍尾脚 D		⇧K	26		14	4	29	46		中段K系
旋子 D		⇖K	35		32	3	45	79		中段K系
飛天崩撃 D		P+K	30	上段P返	24	3	38	64		中段P系
仰手挑撃		➡P	10	上段P返	9	2	15	25		上段P系
後蹴腿 D	踏み込み	➡K	20	上段K返	14	1	32	46		上段K系
涅槃双掃脚	横寝後、1発目	➡K	10		24	3	3	29		下段K系
涅槃双掃脚 D	横寝後、2発目	➡K	16		2	4	41	46		下段K系
旋風掃腿 D		⬇or ⇘K+G	20-30	下段K返	25	4	42	70	25	下段K系
旋風掃腿	敵ガード	⬇or ⇘K+G					51			下段K系
仰穿腿		⬇K	10	下段K返	14	1	28	42		下段K系
背旋肘		⬇⇘P	16	下段P返	17	2	31	49		下段P系
背旋肘廻下脚 D		⬇ PK	15	下回K返	28	3	65	95	30	下段K系
背旋肘廻下脚	敵ガード	⬇ PK					68			下段K系
双掌頭落撃	空中	⇦P	30		21	6	43	69		ジャンプP系
登起脚 D	上昇中	K	30		16	3	62	80		ジャンプK系
空飛端脚	空中	K	30		10	2	28	39		ジャンプK系
落飛跐腿	着地きわ	K	30		11	5	11	26		ジャンプK系
双腿落襲	空中	⇨K	40		12	4	54	69		ジャンプK系
背双腿落襲	空中	K	40		12	4	44	59		ジャンプK系
倒地反衝爪	上昇中	P	30		53	3	22	77		小ジャンプP
落歩挑撃	空中で入力	P	30	上段P返	26	3	22	50		小ジャンプP
飛天崩撃 D	上昇中	⇗P	30	上段P返	24	3	38	64		小ジャンプP
栽下腿 D	空中	K	30		10	2	22	33		小ジャンプK
地這腿 D	着地ぎわ	K	20		13	2	36	50		小ジャンプK
権鐘離	敵後ろ向き立	P+G	9+7+4+2+4+4+4+4+2		20	306	1	326		投げ

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
後穿旋脚（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
座架掃脚（その場）	うつ伏せ足（ディレイ）	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
座架掃脚（前/後/横転/その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
座架掃脚（その場）	うつ伏せ頭（ディレイ）	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
座架掃脚（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
座架掃脚（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
座架掃脚（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
座架掃脚（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
座架掃脚（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
座架掃脚（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
座架掃脚（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
座架掃脚（前/後/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃

リオン　技データ

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
落踵脚　D		⇧P	30		47	2	47	95	50	ダウン攻撃
落踵脚	敵正面/敵背後ヒット	⇧P					66			ダウン攻撃
飛転落腿　D		⇩⬆P	40		33	1	47	80	37	ダウン攻撃
飛転落腿　D	敵背後	⇩⬆P	40		32	3	50	84	37	ダウン攻撃
落踵脚　D	敵背後	⇧P	30		27	4	56	86	37	ダウン攻撃
飛転落腿	敵正面/敵背後ヒット	⇩⬆P					58			ダウン攻撃
閃転空脚　D		⇙K	20		30	6	62	97	33	ダウン攻撃
背連穿掌	敵背後(上)、1発目	P	12	上段P返	12	1	1	13		後ろ攻撃
背連穿掌	敵背後(上)2発目Pから繋がるものに繋がる	P	12	上段P返	11	1	20	31		後ろ攻撃
背身尖掌	敵背後(上)、振り向き後すぐ	P+K	14	上段P返	15	4	16	34		後ろ攻撃
後穿脚	敵背後(上)	K	36		10	2	33	44		後ろ攻撃
背歩掃手	敵背後(下)	⇩P	14	下段P返	13	1	29	42		後ろ攻撃
登背穿掌	敵背後(上)	⬇P	12		11	1	13	24		後ろ攻撃
廻掛脚　D	敵背後(下)	⬇K	20	下段K返	14	2	25	40	19	後ろ攻撃
廻掛脚	敵背後(下)、敵ガード	⬇K					37			後ろ攻撃
穿掌背転	(上)	⇦⇨P	14	上段P返	14	2	19	34		振り返り攻撃
後蹴腿　D	(上)	⇦⇦K	25	上段K返	11	2	28	40		振り返り攻撃
下旋腿背転	(上)	⇦⇦K+G	24	上段K返	12	2	25	38	14	振り返り攻撃
下旋腿背転	(上)敵ガード	⇦⇦K+G					32			振り返り攻撃
斜前歩		⇙E			1	6	18	24		移動系
斜後歩		⇖E			1	6	24	30		移動系
側宙身		⇩⇖			1	49	1	50		移動系
背登起脚（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
穿弓連腿（その場）	うつ伏せ足、1発目	KKK	20		23	4	5	31		起きあがり攻撃
穿弓連腿（その場）	うつ伏せ足、2発目	KKK	20		2	4	33	38		起きあがり攻撃
背登起脚（その場）	うつ伏せ足（ディレイ）	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
跳転踵脚（その場）	うつ伏せ頭	KKK	20		30	4	27	60		起きあがり攻撃
登旋脚（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
登旋脚（その場）	うつ伏せ頭（ディレイ）	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
登旋脚（その場）	仰向け足	KKK	20		34	6	17	56	36	起きあがり攻撃
登旋脚（前/後/横転）	仰向け足	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
登旋脚（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
腿登双踵（後転）	仰向け頭	KKK	20		19	2	35	55		起きあがり攻撃
背登起脚（その場）	仰向け頭	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
背登起脚（前/横転）	仰向け頭	KKK	20		17	3	28	47	19	起きあがり攻撃
背登起脚（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
背登起脚（その場）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
背登起脚（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
背登起脚（前/横転）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
背登起脚（その場）	うつ伏せ足（ディレイ）	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
背登起脚（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
登旋脚（後/横転）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
登旋脚（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
登旋脚（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
登旋脚（その場）	うつ伏せ頭（ディレイ）	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
登旋脚（その場）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
登旋脚（その場）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
疾地旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
疾地背旋腿（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		29	4	25	57	30	起きあがり攻撃
疾地旋腿（その場）	うつ伏せ足（ディレイ）	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
疾地旋腿（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		33	6	22	60	35	起きあがり攻撃
疾地旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
疾地旋腿（その場）	うつ伏せ頭（ディレイ）	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
疾地旋腿（その場）	仰向け足	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
疾地旋腿（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
疾地旋腿（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
疾地旋腿（その場）	仰向け頭	⬇KKK	20		34	4	21	58	35	起きあがり攻撃
疾地旋腿（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
疾地双腿（後転）	仰向け頭	⬇KKK	20		20	3	33	55		起きあがり攻撃
疾地旋腿（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
疾地旋腿（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
疾地旋腿（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
疾地旋腿（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
統捶	敵近く	P	9	上段P返	10	1	13	23		上段P系
統捶		P	10	上段P返	10	1	15	25		上段P系
統捶	踏み込み	➡P	10	上段P返	10	1	15	25		上段P系
穿心腿　D		K	25	上段K返	13	2	27	41		上段K系
穿心腿　D	避け	K+E	25		13	2	27	41		上段K系
穿心腿　D	踏み込み	➡K	25		13	2	26	40		上段K系
統捶	避け	P+E	10	上段P返	10	1	15	25		上段P系
勾手連捶		PP	10	上段P返	9	2	18	28		上段P系
連捶腿		PK	20	上段K返	11	2	35	47		上段K系
連旋腿　D		KK	20		16	2	33	50		上段K系
連環穿掌　D		PPP	12	上段P返	9	3	39	50		上段P系
連捶掃手　D		PP⇩P	20	下段P返	21	2	44	66		下段P系
疾歩昇穿手　△		⬇⇨P	24	上段P返	13	2	26	40		中段P系
盤肘　○		⇨P	14	ひじ返し	11	2	22	34		中段P系
穿陰掌		⇗P	10	上段P返	12	2	19	32		中段P系
掃勾手		⬊P	7	下段P返	13	2	24	38		下段P系
連掃勾手		⬊PP	10	下段P返	13	1	26	39		下段P系
勾手提膝　D		⇨K	25	膝返し	15	2	29	45		中段K系
弾腿　○		⇗K	24	中段K返	15	2	28	44		中段K系
磨盤手　D		⇨P+E	30	上段P返	26	7	24	56		上段P系
側穿横脚　D		⇗K+E	24	中段K返	16	2	25	42		中段K系
双耳旋風	酔い覚まし2	⇨P+K	24		19	3	21	42		上段P系
偸歩背掃手　D		⇘P+K	20	下段P返	21	2	44	66		下段P系
疾地掃腿　D		⇘K+G	24	下回K返	26	5	33	63	29	下段K系
疾地掃腿	敵ガード	⇘K+G					40			下段K系
盤肘連環手　D		⇨PP	18	上段P返	27	2	26	54		中段P系
落撃掌　D		⇘PP	20	上段P返	13	2	28	42		中段P系
箭疾歩　D		⇨⇨P	35	上段P返	27	2	26	54		中段P系
斧刃脚		⇨⇨K	15	上段K返	18	3	32	52		中段K系
転身撩陰脚　D		⇨⇨K+G	24	上回K返	25	4	29	57	28	中段K系
転身撩陰脚	敵ガード	K+G					29			中段K系
斧刃連端脚　D		⇨⇘KK	20	上段K返	11	2	42	54		中段K系
下統捶		⬇P	8	下段P返	10	1	15	25		下段P系
下統捶	立ち	⇩P	11	下段P返	16	1	14	30		下段P系
臓撃捶		⇙P	12	下段P返	17	2	28	46		下段P系
軌腿		⇩K	12	下段K返	18	2	27	46		下段K系
穿弓腿	1発目	⇙K	24	下段K返	16	2	2	19		下段K系
穿弓腿　D	2発目	⇙K	9	下段K返	2	4	43	48		下段K系
斜歩斜掃捶　D		⇩P+E	20	下段P返	17	3	24	43		下段P系
偸歩掃手		⇩P+K	15	下段P返	19	2	21	41		下段P系
臓撃連捶		⇙PP	8	上段P返	6	2	25	32		下段P系
前掃腿　D		⇘KK	20	下段K返	17	3	33	52		下段K系
登旋腿　D		⇩KK+G	30	上回K返	20	6	27	52	25	上段K系
登旋腿	敵ガード	KK+G					30			上段K系
背転勾手		⇦P	16	上段P返	16	2	27	44		中段P系
泰山双勾手	酔い覚まし2	⇦P+K	30		24	4	28	55		上段P系
連旋背勾手		⇦PP	19	上段P返	18	2	27	46		中段P系
転身蟷螂連脚　D		⇦PPK	25	中段K返	28	3	29	59	29	中段K系
転身蟷螂連脚	敵ガード	⇦PPK					32			中段K系
進歩蟷螂掃手		⇦⇗P	21	下段P返	27	2	28	56		下段P系
旋風腿　D		⇧K	25	中段K返	18	4	19	40	21	中段K系
旋風腿	敵ガード	⇧K					30			中段K系
閃転空脚　D		⇙K	20		30	6	62	97	33	中段K系
閃転空脚		⇘K					50			中段K系
縦跳穿掌　D		⇧P+K	20	上段P返	12	4	33	48	17	中段P系
縦跳穿掌	敵ヒット	⇧P+K					35			中段P系
掛統腿		⇧KK	30		23	4	24	50	26	上段K系
掛統腿	敵ガード	⇗KK		上段K返	1	1	41	42		上段K系
後掃腿　D		⬇K+G	24	下回K返	20	4	38	61	15	下段K系
後掃腿	敵ガード	⬇K+G					40			下段K系
騰空落双捶	空中	⇨P	30		21	6	43	69		ジャンプP系
跳飛弾腿　D	上昇中	K	30		16	5	60	80		ジャンプK系
飛中穿腿	空中	K	30		10	2	28	39		ジャンプK系
落斧刃腿	着地ぎわ	K	30		11	5	11	26		ジャンプK系
騰空落双腿	空中	⇨K	40		12	4	54	69		ジャンプK系
騰空落背腿	空中	⇦K	40		12	4	44	59		ジャンプK系
落歩統捶	空中	P	30	上段P返	27	1	28	55		小ジャンプP
騰空背撃掌	上昇中	⇖P	30		44	4	33	80		小ジャンプP
騰空撃掌	上昇中	⇙P	30	上段P返	29	3	27	58		小ジャンプP
地掃踵脚　D	着地ぎわ	K	20		12	3	29	43		小ジャンプK
騰空踵脚　D	空中で入力	K	22		10	2	24	35		小ジャンプK
騰空踵脚　D	上昇中	⇘K	30		10	2	22	33		小ジャンプK
破刀手秋腿		P+G	10+15+25		14	37	1	51		投げ/0
連勾手背襲	敵後ろ向き立	P+G	10+20+20		20	70	1	90		投げ
翻身提膝		P+G	40		10	82	1	92		投げ
登山翻車脚		⬇⇙P+G	50		14	67	1	81		投げ/0
登山翻車脚	対鷹嵐	⬇⇙P+G	50		1	80	1	81		投げ/0
採取砲靠		⇦⇨P+G	30+20		20	61	1	81		投げ/0
採取砲靠	対鷹嵐	⇨⇨P+G	30+20		20	55	1	75		投げ/0
貼身双勾手		⇨⇗⇩⇙⇦P+G	10+15+15+30		14	80	1	94		投げ/0
擺下尖転		⇘P+G	0		10	39	1	49		投げ/0
七星天分肘		⇗P+G	30+20		20	38	1	58		投げ/-19
飛転双空脚		⇦⇨P+G	25+25		10	80	1	90		投げ/0
七星跳飛捕蝉		⇘P+G	45		16	124	1	140		投げ/4
七星跳飛捕蝉	壁が後ろ	⇙P+G	25+25		21	94	1	115		壁技
飛転双空脚	壁が後ろ	⇦⇨P+G	50		38	52	1	90		壁技
落穿手　D		⇗P	12		17	2	52	70		ダウン攻撃

表中のDはダウンを奪えることを、○はよろけさせることを、△はガード外し技をそれぞれ意味します。

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
疾地旋腿（前/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
疾地旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
疾地旋腿（その場）	うつ伏せ頭（ディレイ）	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
疾地旋腿（その場）	仰向け足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
疾地旋腿（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
疾地旋腿（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
疾地背旋腿（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
疾地旋腿（前/後/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
疾地旋腿（その場）	うつ伏せ足ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃

葵　技データ

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
大渦		⇘P+K	25		16	152	1	168		中段返し系
羽折	下P	⬇P+K	20		12	100	1	120		下段返し系
水月	下K	⬇P+K	20		20	50	1	70		下段返し系
小波	正下回し蹴り	⇩P+K	0		18	41	1	59		下段返し系
扇流	右手下P	⇩P+K	25		20	69	1	89		下段返し系
楓落とし	右足下K	P+K	25		20	131	1	151		下段返し系
小波	逆下回し蹴り	P+K	0		18	41	1	59		下段返し系
扇流	左手下P	P+K	25		20	69	1	89		下段返し系
楓落とし	左足下K	P+K	25		20	131	1	151		下段返し系
縦手刀　D		⇘P	10		19	1	41	60		ダウン攻撃
空勢駒手刀　D		P	30		30	2	37	68	32	ダウン攻撃
空勢駒手刀　D	敵背後	⇧P	30		39	3	36	77	40	ダウン攻撃
空勢駒手刀	敵ヒット	P					75			ダウン攻撃
空勢瓦突蹴り　D		⬆P	40		28	5	38	70	32	ダウン攻撃
空勢瓦突蹴り　D	敵背後	⬆P	40		37	5	46	87	40	ダウン攻撃
空勢瓦突蹴り	敵ヒット	⬆P					65			ダウン攻撃
枝砕き	足あおむけ	⇘P+G			1	0	80	80		ダウン投げ
枝砕き(ヒット)	足あおむけ	P+G	25		1	90	1	91		ダウン投げ
雲水	足うつぶせ	P+G			1	0	80	80		ダウン投げ
雲水(ヒット)	足うつぶせ	P+G	10+25		1	16	1	168		ダウン投げ
浮葉陣	頭あおむけ	P+G			1	0	80	80		ダウン投げ
浮葉陣(ヒット)	頭あおむけ	P+G	25		1	12	1	126		ダウン投げ
不動陣	頭うつぶせ	⇘P+G			1	0	80	80		ダウン投げ
不動陣(ヒット)	頭うつぶせ	⇘P+G	25		1	13	1	139		ダウン投げ
手刀廻	敵背後(上)、Pから繋がる技に繋がる	P	12	上段P返	12	1	20	32		後ろ攻撃
廻り上蹴り　D	敵背後(上)	K	20	上段K返	15	3	27	44		後ろ攻撃
廻り連手	敵背後（中）渦巻手刀中1発目	⇩P	14	下段P返	12	1	1	13		後ろ攻撃
廻り連手	敵背後（中）渦巻手刀中2発目	⇩P	14		5	2	16	22		後ろ攻撃
鎖鎌　D	敵背後(中)	KK	20	上段K返	15	3	28	45	18	後ろ攻撃
廻り膕蹴り	敵背後(下)	⇘K	20	下段K返	15	2	29	45		後ろ攻撃
廻り手刀	敵背後(下)	⇩P	10	上段P返	11	2	28	40		後ろ攻撃
廻り下蹴り	敵背後(下)	⇩K	12	下段K返	21	2	25	47		後ろ攻撃
廻り裏拳	敵背後(上)	⬇P	12	上段P返	15	1	21	36		後ろ攻撃
廻り下蹴り	敵背後(下)	⬇K	12	下段K返	21	2	24	46		後ろ攻撃
渦巻手刀	(上)	⇦⇦P	14	上段P返	16	2	16	33		振り返り攻撃
霞切り（その場）	仰向け足	KKK	20		34	6	17	56	36	起きあがり攻撃
霞切り（前/後/横転）	仰向け足	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
縦割り（その場）	仰向け頭	KKK	20		34	2	21	56	35	起きあがり攻撃
縦割り（前/横転）	仰向け頭	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
蛙蹴り（後転）	仰向け頭	KKK	20		19	2	35	55		起きあがり攻撃
縦割り（その場）	うつ伏せ足	KKK	20		29	2	27	57	30	起きあがり攻撃
縦割り（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
霞切り（その場）	うつ伏せ頭	KKK	20		28	4	34	65	29	起きあがり攻撃
霞切り（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
霞切り（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK	20		14	4	30	47	16	起きあがり攻撃
縦割り（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK	20		14	2	35	50	15	起きあがり攻撃
霞切り（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK	20		14	3	30	46	16	起きあがり攻撃
縦割り（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK	20		14	2	33	48	15	起きあがり攻撃
縦割り（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
縦割り（前/横転）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
縦割り（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
縦割り（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
霞切り（前/後/横転）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
霞切り（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
霞切り（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
霞切り（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
霞切り（その場）	うつ伏せ頭	KKK			1	1	34	35		起きあがり攻撃
縦割り（その場）	うつ伏せ足	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
縦割り（その場）	仰向け頭	KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
霞切り（その場）	仰向け足	KKK			1	1	34	35		起きあかり攻撃
水切り（その場）	仰向け足	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
水切り（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
水切り（その場）	仰向け頭	⬇KKK	20		34	4	21	58	35	起きあがり攻撃
水切り（横転）	仰向け頭	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
水切り（前転）	仰向け頭	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
水切蛙蹴り（後転）	仰向け頭	⬇KKK	20		20	3	33	55		起きあがり攻撃
水面切り（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
水切り（横転）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		20	3	33	55		起きあがり攻撃
水切り（前/後転）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
水切り（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		33	6	22	60	35	起きあがり攻撃
水切り（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
水切り（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
水切り（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK	20		16	5	26	46	18	起きあがり攻撃
水切り（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	2	28	46	18	起きあがり攻撃
水切り（その場）	うつ伏せ足（ディレイ）	⬇KKK	20		17	3	30	49	18	起きあがり攻撃
水切り（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃

技	条件	コマンド	ダメージ	返し技	発生	持続	硬化	合計	シフト	攻撃種類
打突		P	10	上段P返	9	2	13	23		上段P系
打突		⬅P	10	上段P返	9	2	13	23		上段P系
上蹴り		K	20	上段K返	12	3	32	46		上段K系
上蹴り	避け	K+E	20	上段K返	12	3	32	46		上段K系
打突	避け	P+E	10	上段P返	9	2	13	23		上段P系
平手	酔い覚まし1	P+K	8	上段P返	12	2	19	32		上段P系
二連平手	酔い覚まし1	P+KP	9	上段P返	11	2	21	33		上段P系
三連平手	酔い覚まし1	P+KPP	9	上段P返	15	2	25	41		上段P系
二連突		PP	10	上段P返	8	2	15	24		上段P系
掌蹴り重ね		PK	29	上段K返	14	2	31	46		上段K系
鎖鎌		KK	24	上段K返	19	3	23	44	19	中段K系
鎖鎌	敵ガード	KK					42			中段K系
二連突横肘		PPP	12	上段P返	12	2	29	42		上段P系
二連突釘脚		PPK	30	上段K返	14	2	27	42		上段K系
連突小太刀　△D		PPPK	35	膝返し	18	2	31	50		中段K系
連突草薙　D	寸止め可	PPP⇩K	20	下回K返	19	4	32	54	21	下段K系
連突草薙	敵ガード	PPP⇩K					47			下段K系
二連突横打　△	寸止め可	PP⇨P	20	ひじ返し	19	3	29	50		中段P系
連突絹車　D	寸止め可	PP➡PP	20	ひじ返し	23	1	29	52		中段P系
無双破　△		⬇⇘P	10+21	ひじ返し	12	2	30	43		中段P系
中段肘当　△		⇨P	19	ひじ返し	11	2	24	36		中段P系
袖伸剣△	寸止め可	⇦P	23	上段P返	18	3	25	45		中段P系
雷刃破　△D		⇨K	20	膝返し	18	2	23	42		中段K系
中踵蹴り　○		⇘K	21	中段K返	14	2	27	42		中段K系
横踵蹴り　D		⇘K+E	21	中段K返	14	2	25	40		中段K系
横打　△		⇨P+K	20	ひじ返し	15	3	25	42		上段P系
鳳凰手		⇘P+K	15	上段P返	16	1	24	40		中段P系
旋桜	寸止め可	⇨PP	14	上段P返	21	1	25	46		中段P系
雲蹴り　D		⇨KK	20	上段K返	13	2	31	45		上段K系
衣車　D	寸止め可	⇨⇨P	27	ひじ返し	17	2	32	50		中段P系
浮桜　△D		⇨⇨P+K	20	ひじ返し	14	1	22	36		上段P系
下段掌打		⬇P	9	下段P返	10	1	16	26		下段P系
下段掌打	立ち	⇩P	11	下段P返	16	1	14	30		下段P系
下段蹴り当		⇩K	12	下段K返	14	1	28	42		下段K系
踵切り		⇙K	20	下段K返	15	2	29	45		下段K系
草薙　D	寸止め可	⇩K+G	20	下段K返	19	4	30	52	21	下段K系
草薙	敵ガード	⇩K+G					47			下段K系
両止		⇩⇩P	18		13	2	22	36		中段P系
上勢柳扇掌　D	酔覚まし2、寸止め可	⇦⇦P+K	14	上段P返	17	2	28	46		上段P系
上蹴り		➡K	20	上段K返	12	3	30	44		上段K系
横周肘当て　D	寸止め可	➡P+KP	20	ひじ返し	23	1	29	52		上段P系
飛車当て	空中	⇨P	30		21	6	43	69		ジャンプP系
三日月蹴り　D	上昇中	K	30		5	4	56	64		ジャンプK系
飛び側刀	空中	K	30		11	2	25	37		ジャンプK系
木の葉蹴り	着地ぎわ	K	30		10	6	11	26		ジャンプK系
裏蛙蹴り	空中	⇦K	40		12	4	44	59		ジャンプK系
飛び手刀	上昇中	P	30		34	3	24	60		小ジャンプP
飛び手刀	空中	P	30		26	2	23	50		小ジャンプP
飛び前蹴り	上昇中	K	18		20	1	20	40		小ジャンプK
飛び踵蹴り	空中	K	20		10	2	13	24		小ジャンプK
飛び踵蹴り	着地ぎわ	K	20		10	2	19	30		小ジャンプK
小当		P+G	40		20	99	1	119		投げ/0
小当	対鷹嵐	P+G	40		20	97	1	117		投げ/0
綾手取り		P+G	40		13	93	1	106		投げ
杉倒	敵後ろ向き立	P+G	30+20		20	120	1	140		投げ
合気投げ		⬇⇨P+G	50		1	94	1	95		投げ/0
木の葉落とし		⇘P+G	50		10	135	1	145		投げ/0
半月巴		⇙P+G	45		12	94	1	106		投げ/0
半月巴	対鷹嵐	⇙P+G	45		12	91	1	103		投げ/0
六段帯取		⇦P+G	50		20	83	1	103		投げ/0
蝶絡み		⇨⇘⇩⇙⇦P+G	30		10	64	77	150		投げコンボ/0
脇絡み		⇦⇙⇩⇘⇨P+G	20		20	46	70	135		投げコンボ/0
弓身固め	組んでる間、脇絡みor蝶絡み後	⇨⇩or⇦⇩P+G	20		1	45	60	105		投げコンボ/0
糸巻き	組んでる間、脇絡みor蝶絡み後	⇨⇧or⇦⇧P+G	35		10	90	1	100		投げコンボ/0
海老折り	組んでる間、弓固め後	⇩⇧P+G	25		1	94	1	95		投げコンボ/0
櫂引き	組んでる間、弓固め後	⇧⇩P+G	26		10	137	1	147		投げコンボ/0
手極め倒身		⇩P+K+G	30+15+15		20	165	1	185		下段投げ/0
半月巴	壁が背後	⇙P+G	50		42	58	1	100		壁技
裏小手返し	敵背後、上P	P+K	30		1	179	1	180		上段返し系
裏扇流	敵背後、上K	P+K	30		10	133	18	160		上段返し系
流制手	正（逆）上P	⇦P	0		10	15	1	25		上段返し系
羽朧	正（逆）上K	⇦P	0		9	49	1	58		上段返し系
小波	正上回し蹴り	⇦P+K	0		15	51	1	66		上段返し系
転身入身	正上P	⇦P+K	25		37	44	1	81		上段返し系
渦捻り	逆上P	⇦P+K	25		4	151	1	155		上段返し系
枝割き	逆上K	⇦P+K	20		20	115	1	135		上段返し系
楔落とし	正上K	⇦P+K	20		1	174	1	175		上段返し系
小波	逆上回し蹴り	⇦P+K	0		15	51	1	66		上段返し系
半月車	右中K	⇙P	0		20	24	1	44		中段返し系
半月車	正（逆）膝	⇙P	0		12	39	1	51		中段返し系
半月車	左中K	⇙P	0		20	24	1	44		中段返し系
龍の顎門	右肘	⇙P+K	30		20	49	1	69		中段返し系
蔦かずら	右足中K	⇙P+K	30		20	106	1	126		中段返し系
扇裂き	左足中K	⇙P+K	30		10	96	1	106		中段返し系
落ち葉舞	正膝	⇙P+K	30		1	88	1	89		中段返し系
風車輪	逆膝	⇙P+K	30		21	64	1	85		中段返し系
龍の顎門	左肘	⇙P+K	30		20	49	1	69		中段返し系

技	条件	コマンド	ﾀﾞﾒｰｼﾞ	返し技	発生	持続	硬化	合計	ｼﾌﾄ	攻撃種類
水切り（前/後転）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
水切り（前/後/横転/その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
水切り（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
水切り（横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
水切り（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
水切り（その場）	仰向け足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
水切り（前転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
水切り（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK			1	1	35	36		起きあがり攻撃
水切り（横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
水切り（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK			1	1	37	38		起きあがり攻撃
水面切り（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
水切り（その場）	うつ伏せ足ディレイ)	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃

鷹嵐　技データ

技	条件	コマンド	ﾀﾞﾒｰｼﾞ	返し技	発生	持続	硬化	合計	ｼﾌﾄ	攻撃種類
内無双	もろ差し後	P+G	65		10	53	68	130		投げコンボ
呼び戻し	もろ差し後	⇩P+G	75		10	132	1	142		投げコンボ
蛙掛け	もろ差し後	⬃P+G	75		10	125	1	135		投げコンボ
蛙掛け	もろ差し後、対ジェフ、ウルフ、鷹嵐、デュラル	⬃P+G	75		10	1477	1	157		投げコンボ
二丁投げ	もろ差し後	⇦P+G	75		10	71	30	110		投げコンボ
小股すくい	敵後ろ向きしゃがみ	P+K+G	10+80		20	2055	1	225		下段投げ
小股すくい	敵後ろ向きしゃがみ、対	P+K+G	10+70		20	2055	1	225		下段投げ
掴み投げ		⬂P+K+G	60		20	105	1	125		下段投げ
猫だまし	開始一秒	P+K+G	5		1	0	47	47		キャッチ投げ
猫だまし	開始一秒、立	P+K+G	1		1	34	1	35		キャッチ投げ
猫だまし	開始一秒	⇩P+K+G	5		1	0	50	50		キャッチ投げ
猫だまし	開始一秒、しゃがみ	⇩P+K+G	1		1	34	1	35		キャッチ投げ
浴びせ倒し	壁が前	⇨⇨P+G	20+20+20		90	2000	1	290		壁技
上手投げ	壁が背後	⇦P+G	60		76	84	1	160		壁技
瓦砕き1　D	敵ダウン	⬂P	6		28	2	46	75		ダウン攻撃
瓦砕き2　D	敵ダウン	⬂PP	10		21	2	43	65		ダウン攻撃
四股　D	敵ダウン	⬂K	20		35	1	53	88		ダウン攻撃
突っ張り	敵背後(上)、Pから繋がるものに繋がる	P	12	上段P返	16	2	20	37		後ろ攻撃
上蹴り　D	敵背後(上)	K	36	上段K返	18	2	38	57		後ろ攻撃
露払い　D	敵背後(下)	⇩P	12	下段P返	20	2	29	50		後ろ攻撃
蹴たぐり　D	敵背後(下)	⇩K	25	下段K返	20	2	44	65		後ろ攻撃
岩石ぶちかまし　D	敵背後(中)	P+K	20-70		10	7	24	40	17	走り攻撃
岩石ぶちかまし	敵ヒット	P+K					44			走り攻撃
張り手回り（その場）	うつ伏せ足	KKK	20		43	3	31	76		起きあがり攻撃
張り手回り（前/後/横転）	うつ伏せ足	KKK	20		14	3	37	53		起きあがり攻撃
張り手回り（その場）	うつ伏せ足(ディレイ)	KKK	20		14	3	37	53		起きあがり攻撃
勝ち上げ（前/後/横転）	うつ伏せ頭	KKK	20		14	4	33	50		起きあがり攻撃
双手（その場）	うつ伏せ頭	KKK	20		34	4	33	70		起きあがり攻撃
勝ち上げ（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	KKK	20		17	4	33	53		起きあがり攻撃
勝ち上げ（前/後/横転）	仰向け足	KKK	20		14	4	33	50		起きあがり攻撃
裏張り手（その場）	仰向け足	KKK	15		36	3	31	69		起きあがり攻撃
裏張り手（その場）	仰向け足(ディレイ)	KKK	20		14	4	33	50		起きあがり攻撃
張り手回り（その場）	仰向け頭	KKK	20		46	2	28	75		起きあがり攻撃
張り手回り（前/後/横転）	仰向け頭	KKK	20		14	3	37	53		起きあがり攻撃
張り手回り（その場）	仰向け頭(ディレイ)	KKK	20		14	4	33	50		起きあがり攻撃
下払い（前/後/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
滑り蹴り（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
下払い（その場）	うつ伏せ足ディレイ)	⬇KKK	20		17	4	33	53		起きあがり攻撃
下払い（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
頭突き（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
下払い（その場）	うつ伏せ頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	4	32	52		起きあがり攻撃
下払い（その場）	仰向け足	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
下払い（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
下払い（その場）	仰向け足(ディレイ)	⬇KKK	20		17	4	32	52		起きあがり攻撃
下払い（その場）	仰向け頭	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
下払い（前/後/横転）	仰向け頭	⬇KKK	20		32	5	22	58	35	起きあがり攻撃
下払い（その場）	仰向け頭(ディレイ)	⬇KKK	20		17	4	33	53		起きあがり攻撃
下払い（その場）	仰向け足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
下払い（前/後/横転）	仰向け足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
滑り蹴り（その場）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
下払い（前/後/横転）	うつ伏せ足	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
下払い（その場）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
下払い（前/後/横転）	仰向け頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
頭突き（その場）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃
下払い（前/後/横転）	うつ伏せ頭	⬇KKK			1	1	27	28		起きあがり攻撃

技	条件	コマンド	ﾀﾞﾒｰｼﾞ	返し技	発生	持続	硬化	合計	ｼﾌﾄ	攻撃種類
突っ張り		P	10	上段P返	12	2	17	30		上段P系
突っ張り		⬅P	10	上段P返	12	2	17	30		上段P系
突っ張り		PP	10	上段P返	10	2	17	28		上段P系
突っ張り		PPP	12	上段P返	8	2	17	26		上段P系
突っ張り		PPPP	12	上段P返	8	2	17	26		上段P系
突っ張り		PPPPP	11	上段P返	8	2	17	26		上段P系
突っ張り		PPPPPP	10	上段P返	8	2	19	28		上段P系
突っ張り諸手		PPPPP⇨P	24		18	3	30	50		上段P系
上蹴り		K	30	上段K返	17	2	26	44		上段K系
髷張り手　△D	酔い覚まし1	P+K	29	上段P返	18	2	36	55		中段P系
樽砕き　△D		⬇⇨P	20-65	上段P返	12	1	28	40	13	中段P系
樽砕き	敵ヒット酔覚	⬇⇨P					35			中段P系
突っ張り樽砕き △D		PP⇨P	20-65	上段P返	12	1	28	40	13	中段P系
突っ張り樽砕き	敵ヒット酔覚	PP⇨P					35			中段P系
肘当て　○		⇨P	19	ひじ返し	12	2	26	39		中段P系
鬼殺し		⬂P	21	上段P返	13	2	24	38		中段P系
丸太膝　D		⇨K	26	膝返し	14	1	36	50		中段K系
中段蹴り　D		⬂K	33	中段K返	17	4	35	55		中段K系
中突っ張り		⇨P+K	10	上段P返	14	1	21	35		中段P系
中突っ張り2		⇨P+KP	10	上段P返	12	1	18	30		中段P系
中突っ張り3		⇨P+KPP	10	上段P返	9	2	18	28		中段P系
鬼勝ち上げ　D		⬂P+K	38		22	2	37	60		中段P系
勝ち上げ　D		⬊P+K	28		15	4	25	43		中段P系
肘当て叩き		⇨PP	30		28	4	39	70		中段P系
双手突き　△D		⇨⇨P	20-30		12	1	34	46		中段P系
諸手突っ張り		⇨⇨PP	14	上段P返	13	3	25	40		上段P系
諸手突っ張り		⇨⇨PPP	14	上段P返	8	2	25	34		上段P系
突っ張り	技ヒット中、Pから繋がる技に繋がる	⬂PP	10	上段P返	12	2	17	30		上段P系
斬撃　D		⬂⬂P	32	上段P返	21	3	32	55		中段P系
下張り手		⇩P	14	下段P返	12	1	20	32		下段P系
蹴たぐり		⇩K	25	下段K返	15	3	43	60		下段K系
氷柱割り		⬃P+K	21	上段P返	16	2	28	45		中段P系
猫だまし	酔い覚まし3	P+K+G	5		15	1	25	40		上段P系
猫だまし	酔い覚まし2	⇩P+K+G	5		15	1	30	45		中段P系
鐘突き		⇦P	28	上段P返	18	2	21	40		中段P系
四股蹴り　D		⇦K	32	上段K返	39	7	40	85	ﾋｯﾄ 46 ｶﾞｰﾄﾞ 40	中段K系
四股蹴り	敵ｶﾞｰﾄﾞ	⇦K			1	1	44	45		中段K系
四股蹴り	敵ヒット	⇦K					54			中段K系
叩き込み　D		⇦P+K	25		18	4	31	52		中段P系
熊爪　D		⬇⇦⇨P	20-80		20	4	42	65	20	中段P系
熊爪	敵ヒット	⬇⇦⇨P					44			中段P系
髷龍　D		⇦⇨P	20-80		15	7	37	58	19	中段P系
髷龍	敵ヒット	⇦⇨P					44			中段P系
露払い1		⬇P+K	15	下段P返	17	2	30	48		下段P系
露払い2　D		⬇P+KP+K	10	下段P返	17	2	32	50		下段P系
上手投げ		P+G	60		30	57	39	125		投げ/0
吊り落とし	敵後ろ向き立	P+G	65		10	130	1	140		投げ
吊り落とし	敵後ろ向き立、対鷹嵐	P+G	95		10	130	1	140		投げ
褄取り		P+G	50		15	105	1	120		投げ
居反り		⬇⇦P+G	70		10	128	1	138		投げ
居反り	対ジェフリー、ウルフ、デュラル	⬇⇦P+G	50		10	150	1	160		投げ
居反り	対鷹嵐	⬇⇦P+G	70		10	150	1	160		投げ
浴びせ倒し		⇨⇨P+G	55		30	79	83	191		投げ/0
浴びせ倒し	対鷹嵐	⇨⇨P+G	55		30	16	1	197		投げ/0
外掛け		⬂P+G	45		20	42	56	117		投げ/0
外掛け	対鷹嵐	⬂P+G	45		20	48	78	145		投げ/0
首投げ		⬃P+G	65		20	80	15	114		投げ/0
合掌捻り		⇦⬃⇩⬂⇨P+G	30+5+10+15+20		10	197	1	207		投げ
合掌捻り	対鷹嵐	⇦⬃⇩⬂⇨P+G	40+5+10+15+20		10	197	1	207		投げ
播磨投げ	肘当てヒット	⇨⇦P+G	60		10	101	1	111		ヒット投げ
播磨投げ(鷹嵐)	肘当てヒット後、対ジェフ、ウルフ、デュラル	⇨⇦P+G	60		10	147	1	157		ヒット投げ
喉輪	鬼殺しヒット後	⇨P+G	60		10	127	1	137		ヒット投げ
喉輪	鬼殺しヒット後、対鷹嵐	⇨P+G	50		10	137	1	147		ヒット投げ
四つ身		⇨P+G	0		20	10	131	160		投げ
もろ差し		⇦⇨P+G	0		1	0	55	55		キャッチ投げ
もろ差し	敵立ち	⇦⇨P+G	0		30	1	130	160		キャッチ投げ
櫓投げ	四つ後	P+G	60		1	85	42	127		投げコンボ
二枚蹴り	四つ後	⇩P+G	60		10	70	21	100		投げコンボ
外無双	四つ後	⇦P+G	60		10	47	64	120		投げコンボ
外無双	四つ身後、対ジェフ、ウルフ、鷹嵐、デュラル	⇦P+G	65		10	47	64	120		投げコンボ

GAMESTMOOK VOL.69

V.F.3 Act.2

平成9年4月26日発行

発行人　加藤　博　編集人　高橋己代子
編集担当　松井雄一　高安　聡　遊佐孝之
編集アシスタント　荒川保　沼崎弘貴　岩崎洋子　田中正樹
ライター　N.O（パイ）C・LAN（ジャッキー）がっちん（ラウ）ギィ（ウルフ）
K-TAN（サラ）アディオスToshi（鷹嵐）ＧＹＵ（アキラ）キャサ夫（カゲ）ＳＨＯ（リオン）
ＭＶＰ（ジェフリー）ボボしじみ（舜帝）借金（葵）パイロン鈴木（ジェフリー対戦）
デザイン　インフォアート　ミッキーバルボア（スペシャル）　ヒゲＪ　ゆさっぴ　ザンボット

強制お手伝い　杉田哲朗　川田雅裕

制作協力　株式会社セガ・エンタープライゼス　ＡＭ２研

印刷　大日本印刷

発行　株式会社　新声社
東京都千代田区神田神保町1-26
TEL　03-3293-9321（代表）

Virtua Fighter 3™

ゲームとの熱い出会い…

益々ゲームが好きになる。



（株）新声社　〒101東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321
（株）マルゲ屋　本社：〒101東京都千代田区神田神保町1-26 2F　TEL.03-3293-9069



バーチャファイター3 ACT.2
GAMEST MOOK
平成9年4月26日発行
発行人/加藤 博 編集人/高橋 己代子
発行/株式会社 新声社 東京都千代田区神田神保町1-26
定価1,380円

9784881993385
ISBN4-88199-338-0
C9476 P1380E
1919476013805

 雑誌63381-69